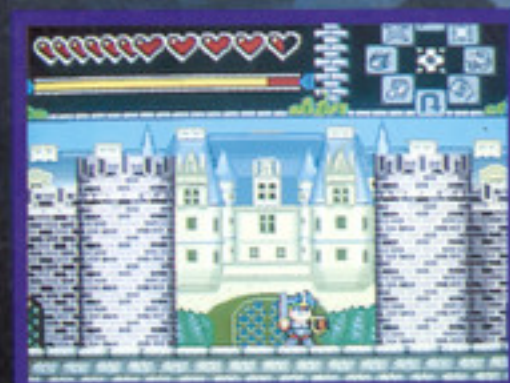
BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
1991 NOVEMBER 11月号
SOFT BANK MONTHLY
MEGADRIVE
ビープ! メガドライブ
480 YEN
1991年11月1日発行 (毎月1回1日発行) 第7巻11号通巻83号
別冊付録
BEEP! メガドライブJr.
秋の新作ゲーム大特集
モンスターワールドⅢ/スーパーファンタジーゾーン
ワンダラーズ フロム イース/ローリングサンダー2
忍者武雷伝説/Cal.50/魔王連獅子
特集
メガドラへの移植が異色へ!?
移植ソフトのラインナップに見逃せない大変化!
メガドラ、MEGA-CD移植ソフトの動向を探る
WONDERLAND
MEGA-CD新作情報!
惑星ウッドストック/アーネスト・エバンス/天下布武/LUNAR
ノスタルジア1907/ダークウィザード/3×3EYES/フェイエリア
アイルロード/デトネイター・オーガン/その他
シャイニング・フォース/デビルクラッシュMD/ソーサルキングダム/乱世の覇者

胸ワクワクの冒険物語シリーズが再び登場!!

時を超えて活躍するワンダーボーイ・シリーズの第5作。モンスターワールド・シリーズの第3弾がいよいよ登場。今度の冒険も多彩なステージに秘められたパワフルゲームなのだ!

モンスター退治の爽快感とRPGの要素が集結!

平和なモンスターワールドにまたもや悪のモンスター軍団が攻め寄せてきた。しかし、何やら解かねばならぬ謎もあるらしい。伝説の勇者シオンよ、知力と体力を使って、モンスターに捕らわれたお姫さまを救い出せ!

GOLD 342
*"しろの ちかすいろから うみに つながっているらしいよ ぼくって くわしいでしょ。

GOLD 399
たびは ぶじにすすんでいますか? あなたが でんせつのゆうしゃだと いう うわさを みみにしたの。

メガドライブ買うなら今がチャンス!

メガドライブ200万台突破を記念して「ソニック・ザ・ヘッジホッグ・テレホンカード」と「新作ソフト“太平記”プレゼント応募券」がもれなく付いたメガドライブ「ソニック・パック」を10万台限定発売中!

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

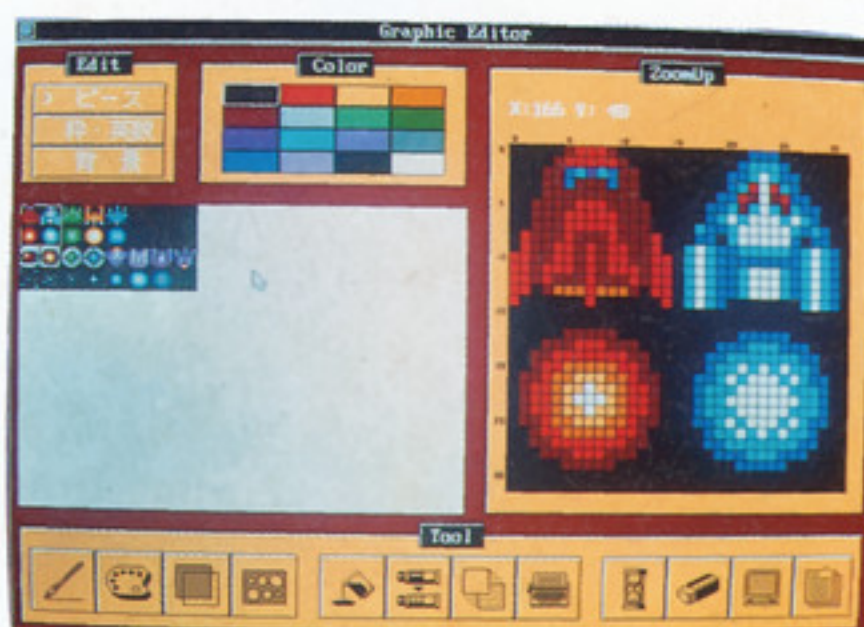
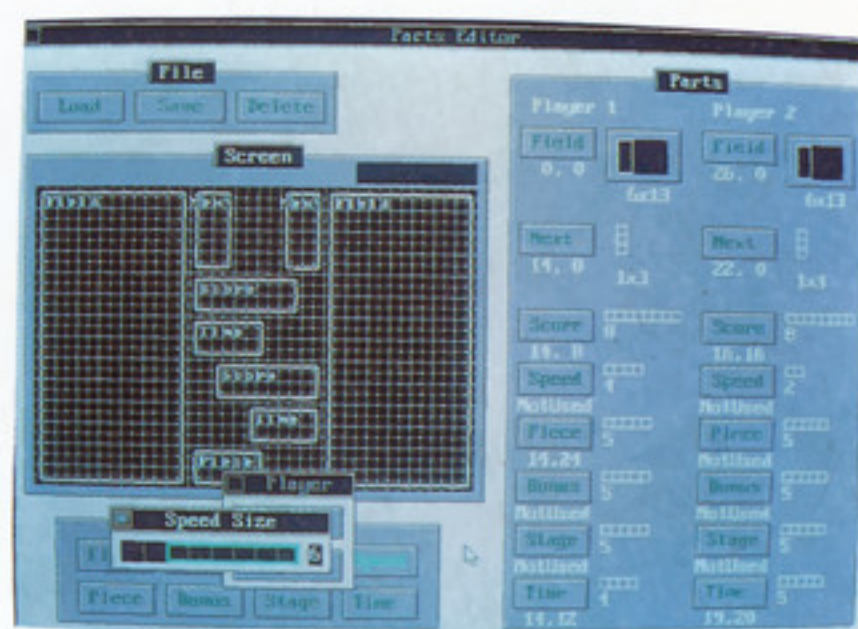
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

みんな、ゲー

Menu

Graphic editor

キャラクターをはじめ、
グラフィックを自由につくれます。
カラーももちろん
キミのオリジナルで。

Parts editor

スコアなどのサイズや
位置を設定できます。

高橋由美子

ルールを決める。キャラをつくる。

テラドライブの2CPUをフルに活用した、パズルコンストラクション

発売中 9,800円

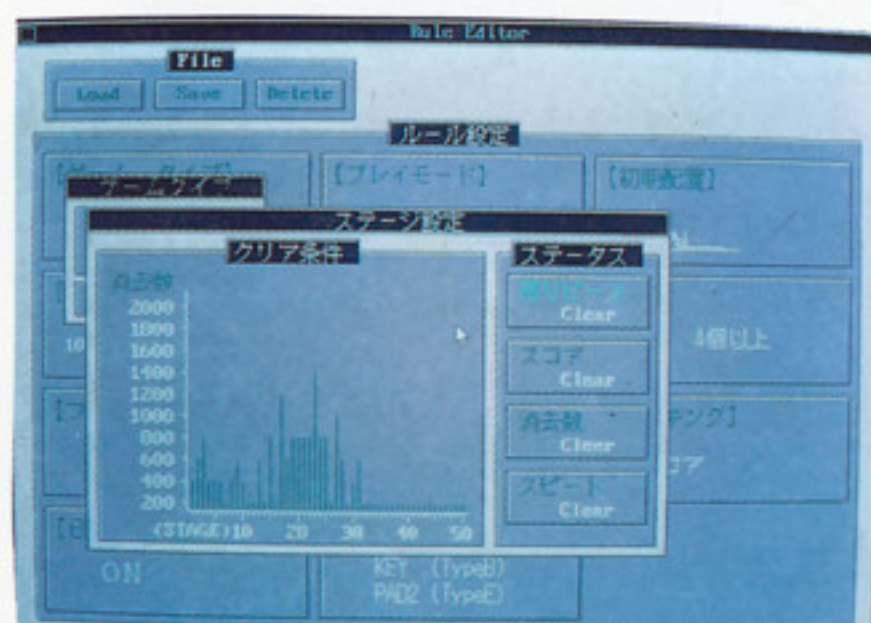
2CPUだから、それができる。

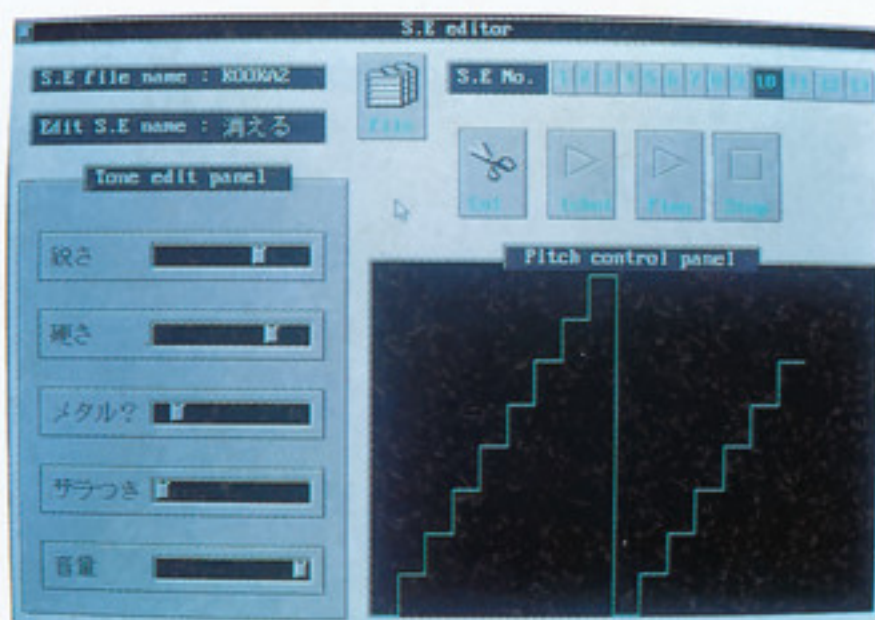
テラドライブには、このお店で出会えます。

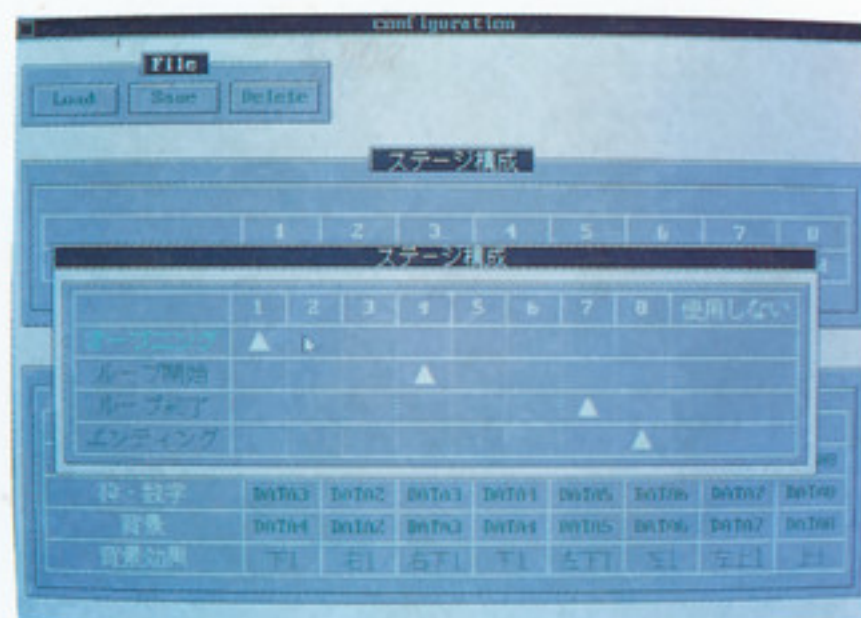
■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dacひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac平店 ☎0246-21-8585
Dac東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店……☎022-215-1010
■関東
●ラオックス
新宿館……☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ——☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店(オーディオ館) ——☎0462-22-2722
取手店……☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●CSK
マイコンショップCSK ——☎03-3342-1905
●九十九電機
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店……☎03-3496-4141
町田店……☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店……☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店……☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-83-4949
大宮店……☎048-652-1831
横浜店……☎045-641-7741
静岡店……☎054-283-1331
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店……☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ——☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
●むらうち
八号館コンピューターフロア ——☎0426-42-6211
●野島電気商品
大和店……☎0462-62-5540
秦野店……☎0463-83-1214
厚木店……☎0462-23-7800
WILL店……☎0427-58-1245
青梅店……☎0428-32-1215
多摩センター店 ☎0423-75-3121
鴨宮店……☎0465-49-1230
●上新電機
高崎店……☎0273-63-6801
■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ——☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店……☎052-895-2271
岡崎店……☎0564-53-2722
小牧店……☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店……☎052-262-1141
寺池店……☎0762-47-2524
金沢店……☎0762-91-1130
富山店……☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ——☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店……☎0547-37-7116
焼津店……☎054-626-0181
静岡店……☎054-254-5338
富士店……☎0545-51-8022
沼津店……☎0559-22-4858
草津店……☎0775-63-2077
■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ——☎06-345-3351
●ニノミヤ
パソコンランドなんば店 ——☎06-643-3217
エレランド ☎06-632-2038

誕生！テラネット。8月より運用開始中。

テラネット入会金、アクセス費無料（電話代のみ）のパソコン通信ネット。
テラドライブ＆ソフト情報の提供を行い、テラドライブ、ユーザーの情報交換の場としても活用できます
アクセスナンバー3745-7572、2400bps、MNPクラス5、81X

ムをつくろうよ。

Rule editor

ブロックの落下スピード、
落下の方向、ステージクリアの
条件などを好きなように
設定できます。

Sound editor

BGMを加工したり、
音程を選んだり、
自由にアレンジできます。

Background editor

背景を自由に設定できます。

DOS/V

画面は「日本語MS Windows V3.0」を転用しています

入場無料
テラドライブとオールスター・ゲームソフトが大集合。

テラサミット'91

TOKYO 10/26(SAT)・27(SUN) - ダイドーホール
OSAKA 11/2(SAT)・3(SUN) - 国際見本市会館(東・西ホール)
NAGOYA 11/16(SAT)・17(SUN) - 愛知県産業貿易館

テラドライブの2CPUをめいっぱい利用して、自分でゲームをクリエイトするソフトがゲームコンストラクション。第1弾のパズルコンストラクションは80286でルールやグラフィックなどを決め、68000のスプライト機能がグラフィックのスムーズな動きを可能にする。キャラクターを自分の顔にしたり、アイデアしだいで楽しさいっぱい。ゲームの可能性をグンと広げた2CPU。テラドライブからもう目を離せない。

●80286、68000、2つのCPU搭載。IBM*1PC用ソフトも、メガドライブ用ゲームソフトも使えます。●高解像VGAで美しいグラフィック。FM音源で迫力あるステレオサウンド。●AV機器など周辺機器を接続して、楽しさをさらにパワーアップ。●日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2 V3.0対応。

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。

TERADRIVE

＊1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。
＊2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

標準価格：MODEL 1 ¥148,000（税別）
MODEL 2 ¥188,000（税別）
MODEL 3 ¥248,000（税別）

日本橋別館 ☎06-633-2038
駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
京都店‥‥☎075-361-9166
パソコン奈良店 ☎0742-23-2003
パソコン和歌山店 ☎0734-23-6336
姫路本店 ☎0792-88-2363
NINOX CORE 日本橋店 ☎06-647-2038
NINOX 高槻店 ☎0726-82-2001
●星電車
伊丹本店 ☎0727-73-0551
宝塚店‥‥☎0797-84-0010
明石本店 ☎078-917-5555
三木店‥‥☎07948-3-1630
西明石店 ☎078-928-7165
淡路店‥‥☎07992-2-4453
伊川谷店 ☎078-975-0080
西神プレンティ ☎078-992-0030
西脇店‥‥☎07952-3-5401
豊岡店‥‥☎07962-2-2121
東加古川店 ☎0794-25-2011
加古川店 ☎0794-21-1551
姫路本店 ☎0792-88-1717
竜野店‥‥☎07916-2-0030
赤穂店‥‥☎07914-5-1552
福知山店 ☎0773-24-2001
三宮本店 ☎078-391-8171
●上新電機
日本橋5番館 ☎06-634-1151
梅田店‥‥☎06-362-1141
ビジネスランド ☎06-348-1881
コスモランド ☎06 634 3111
U.S.LAND ☎06-634-1411
日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
テクノランド ☎06-634-1211
メディアランド ☎06-634-1511
きしわだ店 ☎0724-37-1021
高槻支店・ ☎0726-85-1212
せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
ねやがわ店 ☎0720-34-1166
ふじいでら店 ☎0729-38-4141
千里中央店 ☎06-834-4141
くずは店 ☎0720-56-8181
京都近鉄店 ☎075-341-5769
京都寺町店 ☎075-341-3571
さんのみや1ばん館 ☎078-231-2111
にしのみや店 ☎0798-71-1171
郡山インター店 ☎07435-9-2221
奈良1ばん館 ☎0742-27-1111
姫路店‥‥☎0792-22-1221
和歌山店 ☎0734-28-1441
阪急3ばん街店 ☎06-372-6912
長岡店‥‥☎075-955-8401
●MELVA
春日井店 ☎0568-85-8363
鳴海店‥‥☎052-621-3744
■中国/四国
●ダイイチ
呉パソコンCITY ☎0823-25-6511
広島パソコンCITY ☎082-248-4343
岡山パソコンCITY ☎0862-27-3011
高松パソコンCITY ☎0878-23-4311
松山パソコンCITY ☎0899-31-6711
五日市パソコンCITY ☎0829-24-2111
●ベスト電器
松江パソコンステーション ☎0852-31-6752
●㈱ニノミヤ
岡山本店 ☎0862-45-2038
■九州
●ベスト電器
BM福岡店 ☎092-741-7677
小倉パソコン館 ☎093-551-6281
久留米OA館 ☎0942-38-0111
熊本パソコン館 ☎096-322-4180
大分店‥‥☎0975-34-1943
宮崎パソコン館 ☎0985-22-8325
●上新電機
熊本店‥‥☎096-359-7800

お問い合わせは、パソコンサポートセンター
0120-417102へ。受付時間／月～金AM10:00～PM5:00
●くわしい資料をお送りします 右の資料請求券をはがきに添付し、お名前、年令、ご職業を明記のうえお申し込みください。〒144 東京都大田区羽田1-2-12
株式会社 セガ・エンタープライセスPC事業部

BM.11
資料請求券

MD(メガドライブ)の完全武装
——そのスペックは未来に

史上最強のCD-ROMマシン、メガ-CD

熱い期待の声にメガ-CDは未来に完全対応“パソコン以上の大容量6MbitバッファRAM搭載”
“高速移動ピックアップでアクセスタイム(平均0.8秒)大幅短縮”“メガ-CDにも、
高速CPU・MC-68000(12.5MHz)搭載(ハードウェアによる、リアルタイムエラー改訂によりスムーズ再生)”など、
あらゆる機能を装備し、メガドライブ本体に合体することで、さらにパワーアップとなる。
メガ・ワールドを広げる史上最強のCD・ROMマシンメガ-CD急接近!!

MEGA CD

ハードの魅力をフルに発揮する!
MEGA-CD・ROMソフト群、続々登場!!

12月現われる!

完全対応、まずご期待。

メガドライブのハイパーアタッチメント

MEGA-CD

●12月上旬発売予定 49,800円(予価) ※画面は開発途中の写真です。

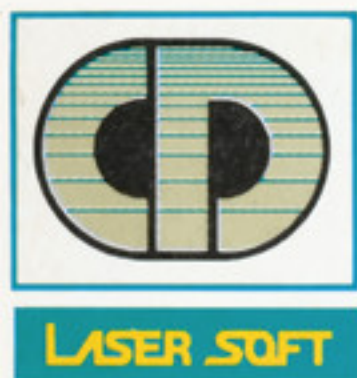
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

“ほふく前進”“体を丸めて回転”“ムチで飛び移る”……、
多回転スプライトが繰り広げる超リアルアクションシーンを満載。
大容量メガCDが放つ、ノンストップ・ハードアクションゲームの決定版!

アーネスト・エバンス
12月上旬本体と同時発売

ビジュアル・スタッフ
演出・絵コンテ/山田勝久　作画監督/青木哲朗　設定/高林久弥
動画制作/マッドハウス
キャスト
■アーネスト/矢尾一樹(「機動戦士ガンダムZZ」主人公 ジュドー・アーシタ役) ■アネット/皆口裕子(「YAWARA!!」主人公 猪熊柔役) ■ジークフリード/堀川亮(「ドラゴンボールZ」ベジータ役) ■シャルロット/鶴ひろみ(「きまぐれオレンジロード」鮎川まどか役) ■アル・カポネ/田中秀幸(「ロードス島戦記」スレイン役)■ウルリッヒ/佐藤正治(「キン肉マン」バッファローマン役)
音　楽
伊藤ひろき（元エコーズ　ギタリスト）

WOLFTEAM
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

精霊神世紀
フェイエリア
大地が割れ、巨大な島影が眼前に迫る突然の天変地異。
さらに、モンスターが瞬時に拡大・縮小する大迫力の戦闘シーン。
メガCDから、これまでになくドラマチックでファンタジックなRPGデビュー!
精霊神世紀 フェイエリア
12月中旬発売予定
衝撃走る!
MEGA CD
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

あのヴァリスが
大爆笑のアクションゲームに！

つらいことなんかブッとび。
楽しくって笑えちゃうアクションゲーム。
優子も麗子もヴァリアも、
かっわいい戦士に大変身。
へんてこボスキャラをビシッとたおせ。
コミカルタッチヴァリスの世界。
文句なく楽しめるぞ！

電脳至上宣言!!

ゲームソフトクリエイター養成を目的に開講されたバンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部が、バンタン電脳情報学院として独立、来たる21世紀の電脳社会に向けて求められる人材育成を目指し、'92年度募集よりさらに充実の学科を新設します。

ゲームソフトクリエイター専攻

今年四月に開講した話題の学科。時代のニーズがレベルアップする中、人材不足が囁かれるゲームソフトクリエイターを養成する講座。コンピューター知識、プログラミング能力に加え、デザインの感性を学び、業界のニーズに応えた人材育成を目的とします。

新設
サウンドクリエイター専攻

音符がかけなくても作曲ができ、一人でオーケストラ演奏もできるコンピュータを利用し、基礎から作曲プロデュース技術までトータルに学び、ゲーム、シネマの効果音やレコーディング技術を実戦レベルで身に付けます。

新設
アミューズメントロボット&トーイ専攻

優れた人工知能とデザインを重視した人間の感覚に近いロボットが、生活関連、社会で活躍しています。コンピュータ、機械技術、デザイン、立体造形をカリキュラムに、生活、商空間に夢を与えるヒューマンライクなロボット造りを目指します。

新設
オーディオビジュアルコーディネーター専攻

住・商空間における音、映像をいかに調和し演出するか。デザイン、ハイテク技術を総合的に学び、イベント、ミュージカルなどプロフェッショナルな環境におけるAVシステムのコーディネートを学びます。

新設
CG・VRクリエイター専攻

コンピュータグラフィックス(CG)とヴァーチャルリティ(VR)の技術を学び、インタラクティブシネマや体感ゲーム、医療シュミレーションソフトなどのあらゆる分野に生かせるクリエイターを目指します。

新設
情報通信システム専攻

ISDNに代表される情報通信の新しい手段は、通信の世界を飛躍的に拡大しました。コンピュータ、通信の両方向から学ぶ本科では、通信用ソフトの設計開発、電話交換機設備、保守デジタル制御機器の開発、設計等の技術者を養成します。

新設
システムエンジニア専攻

企業の経営戦略になくてはならない情報システムを構築できる人材。企業の活動に関する知識とコンピュータ技術をあわせ持つ技術者の需要が急増しています。コンピュータ技術をベースに、業務知識や情報活用技法を学び、ハイレベルな技術者を養成します。

新設
マルチメディアクリエイター専攻

音、映像、文字情報を同時に伝えるマルチメディアを利用し、プレゼンテーション、ビデオ編集、映像電子メール、シネマウエアとビジネスからアートまでジャンルをクロスオーバーできるマルチなソフトクリエイターを育成します。

人類が生み出したもう一つの頭脳、それが電脳（コンピューター）です。開発当初は、人類の左脳（計算力や論理作業）の役割を担った巨大な機械は、驚くほどに小型、軽量化し、さらに右脳（感性やクリエイティブ作業）の手助けとなり、今や手作業をもこなしてくれる身近かで便利なものになりました。

21世紀はそんな電脳至上の時代。自分を未来に運ぶ乗り物として、自由に操れる人材が求められているのです。ゲームソフトクリエイターの養成を目的に、今年四月に開講した、バンタンデザイン研究所、電脳クリエイション学部では、そんな21世紀の期待に応えて、さらに充実の新設学科を'92年度、開設募集いたします。

☆ゲームソフトクリエイター科夜間部（6ヶ月制）が10月より開講します。

INFORMATION

バンタン電脳情報学院'92年度募集学部学科構成

電脳クリエイション学部

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
アミューズメントロボット&トーイ専攻　サウンドクリエイター専攻
CG・VR（景観、体感シュミレーション）クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
情報通信システム専攻　システムエンジニア専攻

'92昼間部願書受付中

一般入試を9月2日より受付開始いたしました。詳しくは返信用ハガキにて資料をご請求ください。

ゲームソフトクリエイター一日体験セミナー

10月20日(日)　午後2時～5時

総合説明会

10月27日(日)　午後1時～3時

バンタン模試

10月13日(日)　午後2時～5時

※詳しくは下記までお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院

お問い合わせ
資料請求は　Phone 03-3719-3511

〒150　東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-10B

'91 バンタンサマーセミナー、ゲームソフトクリエイタークラスでは、ゲームの企画アイテアからプログラミング技術などの流れを、マッキントッシュIISI・IIFXを使用し、カタチにしました。次回のセミナーは10月20日(日)の「クリエイティブ1日体験セミナー(無料・初心者対象)」の中で行います。どうぞお気軽にご参加ください。

MEGA-CD

LUNAR
THE SILVER STAR

MEGA-CDの大容量とアニメーション機能。
新世代RPGの誕生だっ!!

©GAME ARTS／STUDIO ALEX

メガ・CD専用

専用!!

ヒューマンファクター導入による人間ドラマ。
登場人物の性格を緻密に再現。

全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

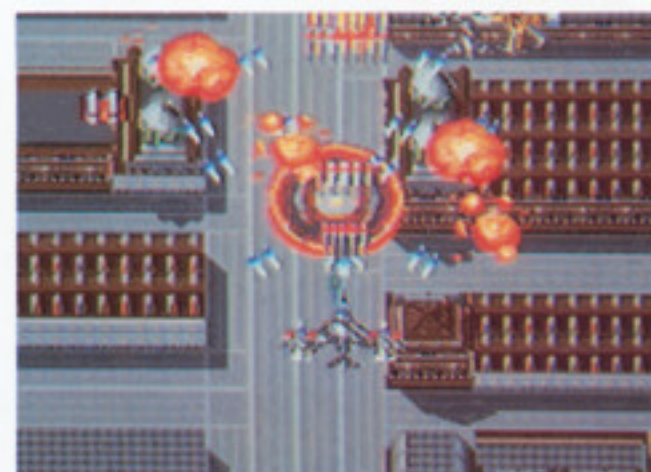
- ■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
- ■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
- ■究極のアクションを堪能させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
- ■壁、床、障害物など地形を利用した攻撃が可能。
- ■2プレイヤーによる対戦可能。

12月発売予定
予価6,800円(税別)
© TRECO 1991

楽しさ全開。　興奮

MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK FORCE HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!

12月発売予定
予価8,500円(税別)
© TRECO 1991

指数200%。
TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991
Torigawa

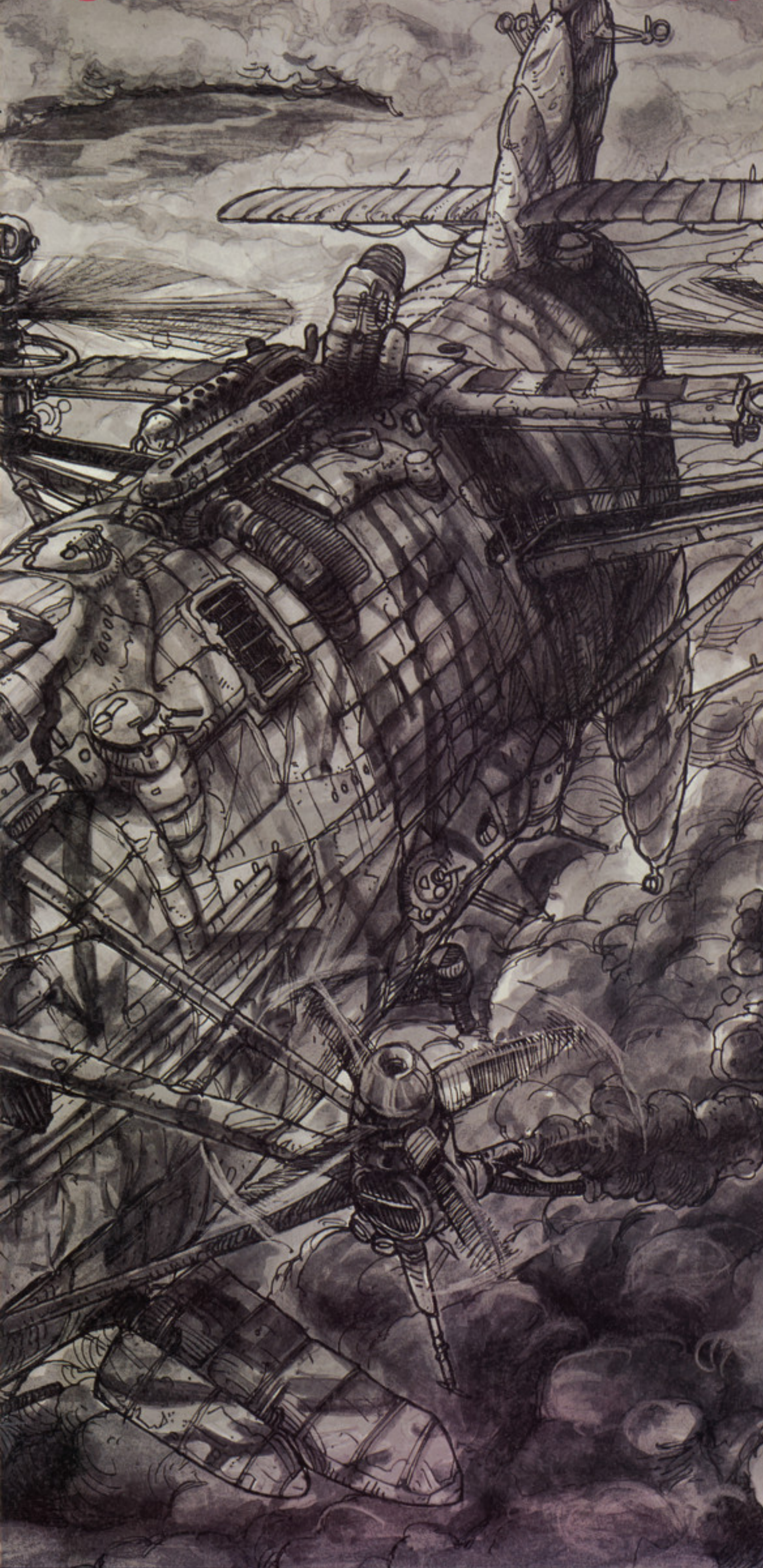
世界は今、未知の冒険を待っている。

遥か伝説の時、いにしえの国王が自らをかけて守ったと伝えられる平和。
国王は平和を守るために冒険を奨励し、称号を与え、彼らの名誉を讃え続けてきた。
今も、若者はみな冒険に憧れ旅立つが、
王国を取り巻く災いは次第にその力を増し、冒険者たちは次々と倒れて行く。
モンスターは王国のいたる所にはびこり、人々の暮らしを脅かしているのだ…。

ファンタジーRPG
Sorcer Kingdom
ソーサル キングダム
©1991 NCS Corp.

興奮度100%
鋼鉄帝国スティールエンパイア
空想科学未来的・横スクロールシューティングゲーム
翔べ！エトピリカ。愛と
19××年、科学の力によって飛躍的な発展を遂げ、平和と幸福を謳歌する人類にマッドコマンダー“X”の侵略の魔の手が迫る。究極爆弾“イマミオサンダー”を搭載し、今、高速戦闘機エトピリカ号が飛び立つ。
〜科学未来小説『鋼鉄帝国』1815年 カール・ハインツ・シユテイヒより〜
91年12月発売予定
価格未定
鋼鉄帝国
STEEL EMPIRE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

希望のために。

速報

超大作OVA巨編

テトネイター・オーガン（第1巻好評発売中！）

AN AVG ON MEGA−CD

91年ゲーム界期待のニューマシン、
あのメガドライブCD-ROM"MEGA-CD"(セガ社)で登場！

■OVA顔負けのフルアニメーション
■1巻+2巻のオリジナルストーリー
■ゲームだけのオリジナルキャラ登場

史上最強のヒーローが誕生

今、地球存亡を賭けた、オーガン対イバリューダーの戦いが始まる!!!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

©ホット・ビィ
©DARTS

HOT·B

株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

MEGA DRIVE
Sun Electronics Corporation
SUNSOFT
再びオパオパ
SUPER FANTASY ZONE
スーパーファンタジーゾーン
12月発売
スーパーファンタジーゾーンは
メガドライブでしか遊べない。
¥6,800(税別)
© SEGA 1987
サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL〈0587〉55-3500
テレフォンサービス〈0587〉55-1120

雪が止んだ。
昨日までのあの激しさが嘘のようだ。
悲しいほどに青く澄んだ空。
雪をまとい輝く樹々。
誰も口を開こうとしない。
ただ、だまって見つめていた。

白銀は少年に問う。
・・・おまえは何故行くのか。
・・・おまえは何を求めているのか。
少年は少し眩しそうに目を細める。
一陣の風が足元を吹き抜け、
雪が舞った。

港のトレイジア

Illustration/
MAHIRO MAEDA
Story/NEKO

MEGA DRIVE

この商品は、株セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

NEW BRAND CAMPAIGN

浪漫と冒険のRPG物語(ストーリー)

12月発売予定

株式会社日本テレネット

RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

年内発売予定 価格未定

ゲームはリアリズムをめざす。

華麗なサウンドと映像、軽妙な会話シーン。
あのノスタルジアが話題のニューマシン「MEGA-CD」に早くも登場する。
さらにクオリティー・アップしたビジュアル。
そして一流声優陣による生の音声は、
ゲームの臨場感を極限まで高めプレイヤーを新たな感動へと誘う。

キャラクターによって見事に演じられる会話劇。
豊かな感情表現と緻密な情景描写は、
映像の美学とリアリティを追求したノスタルジアの魅力を
余すこと無く堪能させてくれる。
MEGA-CDでさらなる進化を遂げた
シュールド・ミステリー「ノスタルジア」。
果たして君はこのドラマのアクターになれるか。

REN CON

好評発売中!
PC-9801シリーズ・X68000
オリジナルサウンドトラックCD付
定価11,800円(税別)

いつも何かが新しい
シュールド・ウェーブ

株式会社 タケル
〒110 東京都台東区台東2-30-2
TEL.03-3839-1013(代表)

10月11日発売

WANDERERS FROM YS

©TELENET JAPAN 1991

イースIII

ワンダラーズ フロム イース

Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ARPG不朽の名作、ついにメガドラ初登場

株式会社日本テレネット

RIOT

新ブランド・キャンペーン対象製品

GALAXY FORCE II

銀河の果てが戦場になる!

ギャラクシーフォースII

GALAXY FORCE II™

絶賛発売中

¥8,400(税別)

8メガROM

アナログジョイパッド対応(XE-1AP:電波新聞社製)

人工惑星 メガリオン

火山惑星 アシュタル

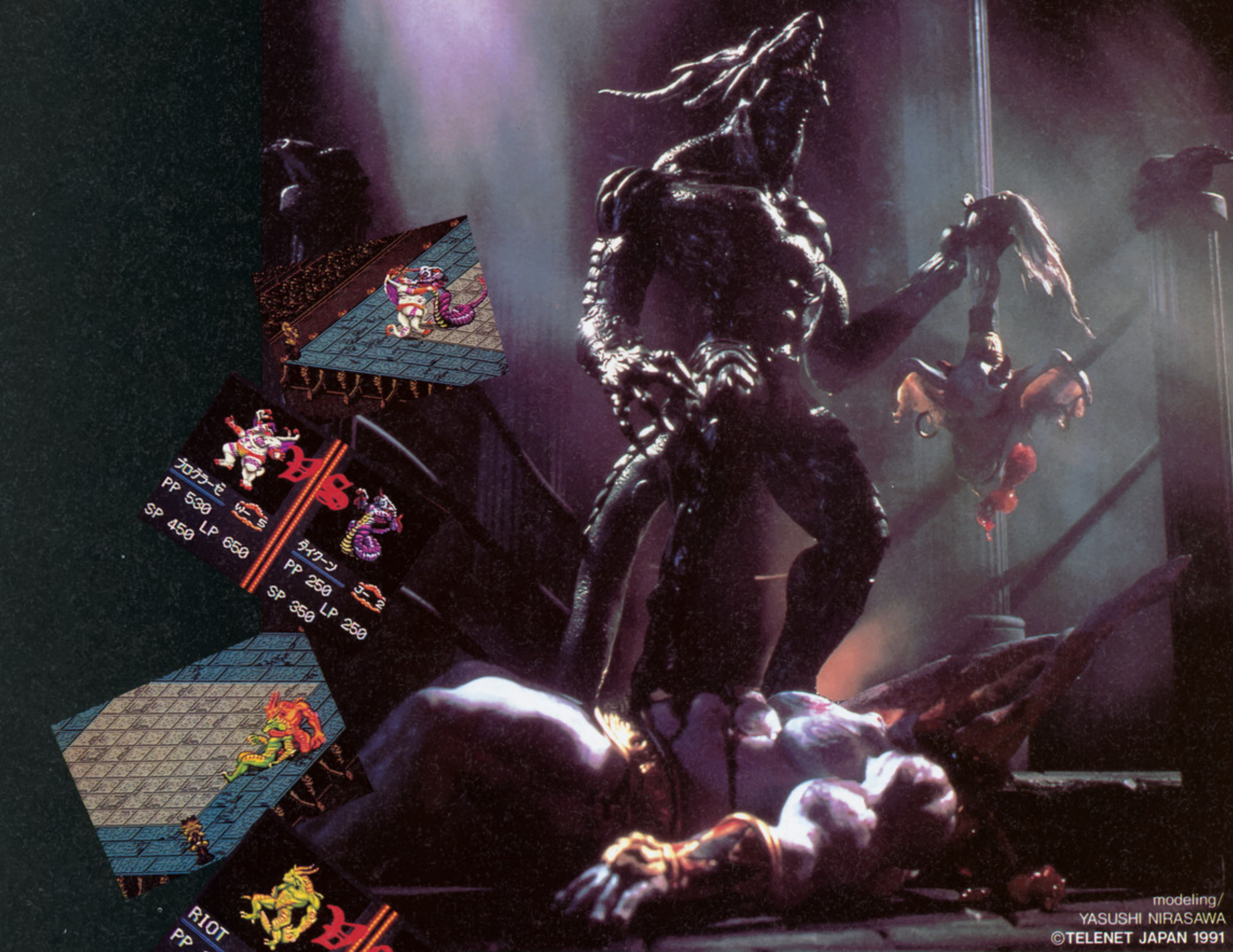
植物惑星 マルクランド

砂の惑星 サラ

雲の惑星 オルセア

ハイパースペース

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095

●お問い合わせはハイコン本部営業部まで

狂気の色に染まる時………。

11月中旬発売予定

株式会社日本テレネット

RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

ビースト・ウォリアーズの巻

RIOT日本テレネット／11月15日発売／8,400円／ACT／8M

1対1の対戦格闘ゲームが大流行だ。ただ目前の相手を倒すだけという単純なルールのなかで、あらゆる手段を使いこなし、最後には勝ち名乗りをあげる。これが至極の幸せとなるらしい。この「ビースト・ウォリアーズ」もそのテのゲームだ。相手を倒す快感を味わうがよい。

「ビースト・ウォリアーズ」は、プレイヤーが巨大な怪物(ビースト)を操作して1対1の格闘を行うゲームである。まあ、プロレスのビースト版といったところだ。いちおう、ドラゴンウォリアーという名の未来の格闘技らしい。ちゃんとDWCなるドラゴンウォリアーを管理・運営する団体まで存在するのだ。

ここでドラゴンウォリアーのルールを説明しよう。試合時間は1試合15分。ビーストのLPが0になったほうがノックアウト負けだ。そして、締め技などでビーストが3回鳴かされるとTKO負けをとられる。また、時間切れやダブルノックアウトの場合は引き分けとなっている。試合中はなんでもアリなので、なんでもいいからとにかく勝て。そらいけー。

血湧き肉踊るビーストたちの熱き戦いの場へ

STORY

機械科学が一定の進歩をとげ、停滞期に入る。そして、次に進歩の加速度を上げたのは生命科学、つまり「遺伝子工学」といわれる分野であった。

西暦2007年、遺伝子工学の世界はひとりの天才を迎える。死谷義三郎、彼はこの年、生物の遺伝子配列を89パーセントの割合で変異させることのできる「死谷ウイルス」の開発に成功する。(その後の改良により、配列変換は99.999パーセントにまで高まる)彼はこの年の翌年、国連会議で演説した。「このウイルスの量産と、それに伴う食用植物革命により、全世界の食料問題と環境問題は1年以内にカタがつくだろう」

2012年「死谷ウイルス」の量産により、人造動植物が次々と産み出された。それらは「キメラ・ロイド」、もしくは「龍」(ドラゴン)と呼ばれていた。確かに死谷博士の言ったように、食料問題や環境問題は次第に解決しつつあった。一方、動物愛護団体や自然保護団体は、こうした時代の流れに反対行動をもって対応した。その運動は始めのうちこそ大衆に共鳴を与えていたが、ウイルスの作り出す巨大松阪牛や愛玩用小型コモドオオトカゲなどの登場により、その運動は次第に駆逐されていった。

2015年、こうして「神の領域」にまでその生命科学を進歩させた「死谷ウイルス」。そのパワーは、ウイルスの力によって産み出された全長8メートルを越える巨大な人造生物、「龍」同士をフィールド上で戦わせる新格闘技「ドラゴンウォリアー」(闘龍)の誕生によって、ついにピークを迎えるコトとなった。

1回きりのぶつかり合い!それがマッチモードだ

モードは、コンピューターか友達と対戦するマッチモードとDWCの強豪と戦い世界チャンピオンをめざすトーナメントモードがある。マッチモードでは、この10体のビーストから選択し、対戦するのだ。はじめて遊ぶ人は、このモードでドラゴンウォリアーに親しもう。

エアホーレ	
日本ランキング4位	PP080
身長：6.55m	LP100
体重：2.00t	SP250

ダイクーン	
日本ランキング2位	PP250
身長：12.59m	LP250
体重：2.64t	SP350

フェデリコ	
世界ランキング9位	PP280
身長：13.22m	LP250
体重：2.99t	SP100

ウロボロス	
世界ランキング8位	PP400
身長：13.56m	LP500
体重：8.94t	SP300

アーロウ	
世界ランキング7位	PP380
身長：9.56m	LP450
体重：1.32t	SP330

オクト	
世界ランキング6位	PP430
身長：7.45m	LP400
体重：2.85t	SP400

プログラーゼ	
世界ランキング5位	PP530
身長：8.04m	LP650
体重：3.01t	SP450

HAX-004	
世界ランキング4位	PP700
身長：8.36m	LP780
体重：12.85t	SP500

マカラ	
世界ランキング3位	PP580
身長：8.56m	LP670
体重：2.39t	SP630

オミノスT-2	
世界ランキング2位	PP500
身長：12.62m	LP700
体重：3.00t	SP500

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

エグザイル

「サドラーっ！　無事だったのね」

時は中世。
世界は、それぞれの権力と利益を求めて混沌を極めていた。
そんな状況下、イスラムの異端派・アサシンの若き首領サドラーの元へ、
テンプル騎士団長“ユーグ・ド・ペイン”から密書が届く。
アラーの恵みを受けし聖地イスラムとアサシンを守るため、
サドラーは戦いの渦の中へ自らを投じた！

ARPG/8M(メガ)カセット
予価8,900円(税別)
©TELENET JAPAN 1991

NEW BRAND CAMPAIGN

時の狭間へ

11月下旬発売予定

株式会社日本テレネット

新ブランド・キャンペーン対象製品

こちらが本番、トーナメントモードで世界の頂点に立て!

トーナメントモードは、コンピューターと対戦するひとりプレイ専用のモードである。プレイヤーは新人のルーラー(闘竜使い)になって、一体のビーストとともにDWCの世界チャンピオンをめざすのだ。ショップで買い物をしたり、トレーニングしたりして、ビーストは戦いを重ねるごとに成長していく。RPGの要素を持ち合わせたモードってワケ。ひとりでじっくり遊ぶ人や、勝ち抜き合戦をこよなく愛する人にオススメだぞ。さらに自分のビーストを強くさせるためにビーストを合成させるコトも可能。自分の軍門に下ったビーストが合成相手だが、さらに強くなるコト間違いなし。楽しみなフィーチャーだね。

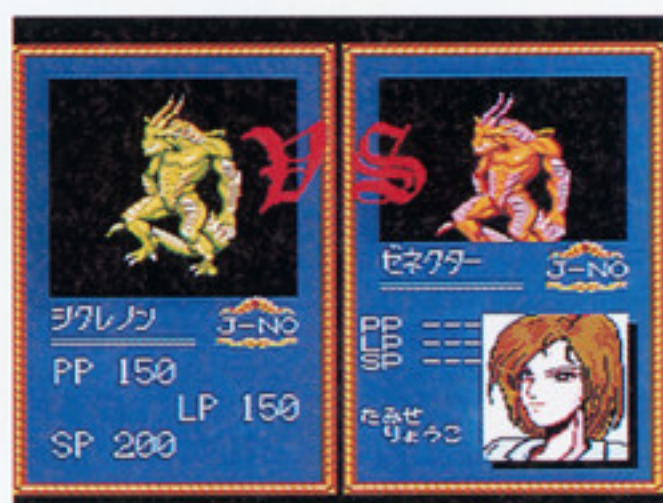
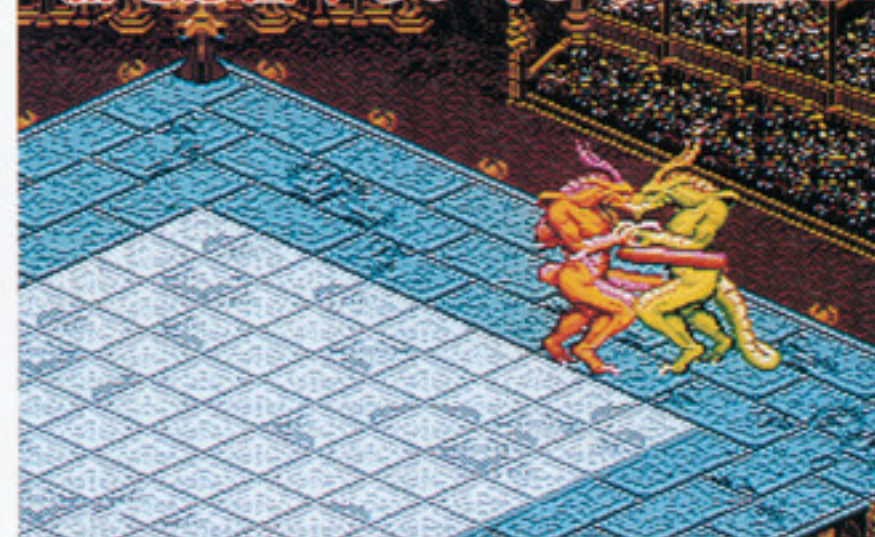
ビーストがいなければ、世界も日本もあったもんじゃない。親切なビースト斡旋業者から活きのよいビーストをいただこう。やりーの。

名前と必殺技を決める

DWCのプロテストと受けるためにビーストを都合してもらう。とにかく名前をつけてやれ。

長いつき合いとなる相棒に名前をつけてやろう。ついでに必殺技も決めてやるとよい。マグナムダッシュなんか使いやすい必殺技だよ。

プロテストを受験する

とにかくテストを受ける。テストといっても戦うだけだ。パスパスっと合格してしまおう。

プロテストの相手は自分と同じ。そう、プロテストの受験者なのだ。相手のビーストも、自分のビーストと同じである。色は違うけど。

勝てば日本ランキング6位に

ミシミシっと締め付けてアバラの数本でも折ってやれば勝てるだろう。これに勝てば免許皆伝。日本ランキング6位だ。

日本ランキング1位をめざす

日本ランキング1位にならなければ、世界にはばたくコトができない。こんなところで足止めくわずに、ジャンジャン勝ち抜こう。

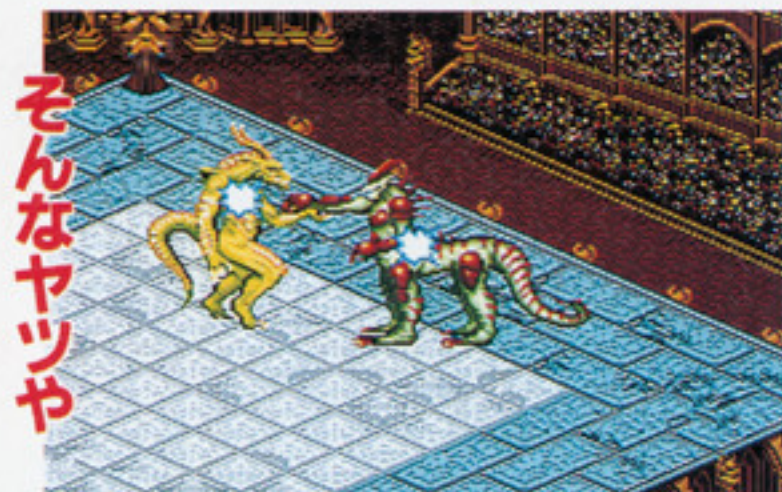
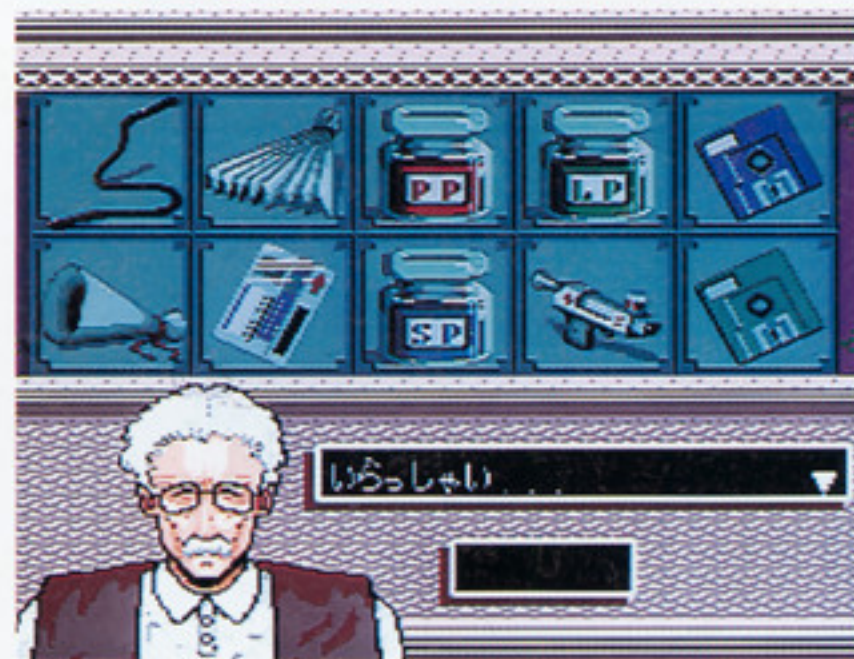
こんなヤツや

ランキングの高い相手を倒せば、今度は自分がそのランキングに登録されるのだ。ああ、弱肉強食、下克上の世界である。厳しいっす。

そんなヤツや

基本は尻尾攻撃だ。多彩な技を繰り出せるようになっても尻尾だな。

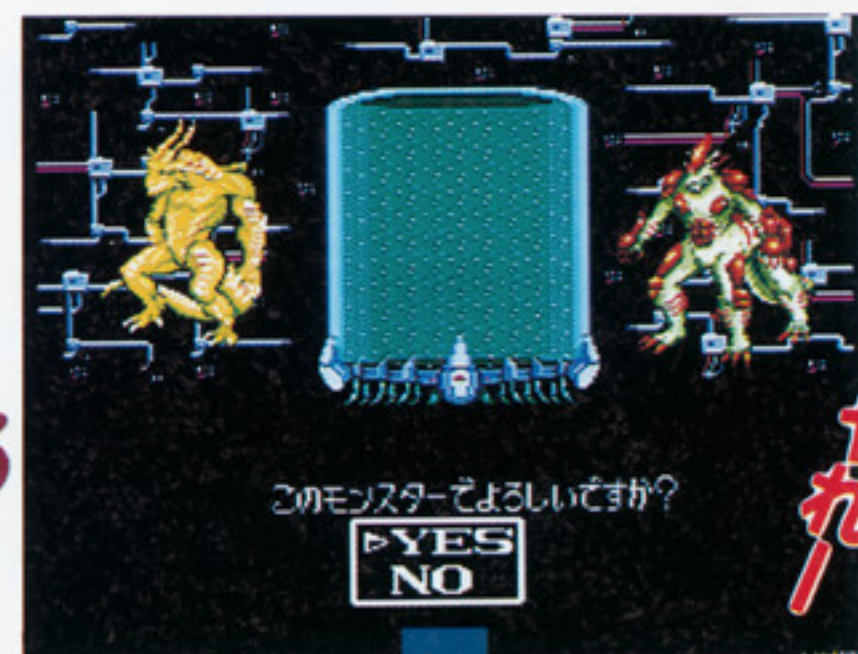
どんなヤツ?

車体(?)の低いヤツには尻尾攻撃しかないだろう。やはり尻尾だな。

SHOPへGO!

試合に勝つとファイトマネーがいただける。このお金は、ショップでアイテムを買うためのものなのだ。とにかく合成施設利用パスはとっとと買わねばならぬ。無理してでも買え。

鍛えれば全身バネになる

強くなるには、日々のトレーニングがいいだろう。各パラメータを1つだけ鍛えるコトができるのだ。ちなみに、ショップで買ったクスリを使えるのはトレーニング中だけだぞ。

合体するっち!!

合体とは、倒したビーストのDNAを自分のビーストに取り込んでパワーアップするコトだ。ショップで合成施設利用パスを買わないと、合成はできない。エンタール2019タイプとDNAコンバインできるビーストは、ベルベントとダイクーンの2体だけである。頑張れ。

やれ!

こうだったり

こんなかも?

これで世界はあんたのモノよ

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
すべてはあの日始まった・・・
麻生優子。17歳。
女子高に通う、ごく普通の高校生。
笑い、悩み、日々は平穏に流れていくはずだった。
その後に彼女を待ち受けている運命など想像もしなかった。
思い出して、あの時のこと。
思い出して、あの日の私。
夢幻戦士
ヴァリス
The Legend Of A Fantasm Soldier
アクション/8M（メガ）カセット
12月発売予定
NEW BRAND CAMPAIGN
新ブランド記念キャンペーン実施!!オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!
ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう！
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。
集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!
2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚
株式会社日本テレネット
第一開発事業部　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL(03)5394-6601
RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

CONTENTS

BEEP! メガドライブ1991 11月号 NOVEMBER

別冊付録

BEEP! メガドライブJr.

秋の新作ゲーム大特集

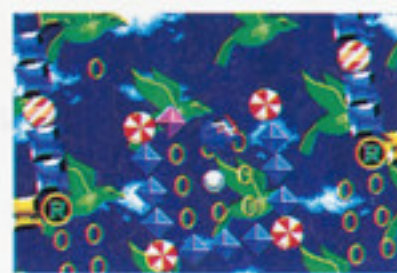
モンスターワールドIII
スーパーファンタジーゾーン
ワンダラーズ　フロム　イース
ローリングサンダー2
忍者武雷伝説
Cal.50／魔王連獅子

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑（アート・サプライ）

SHOP DATA
メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE !!

今回も先月に続いてまたまた新作ラッシュだったけど、上位陣があまりにも強力なため10位内に顔を出せなかった新作ソフトも多く出た。これもひとえにメガドラソフトの質が高くなった証拠か？次回はどうだ！

1位／前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

1994 POINTS

ＵＦＯキャッチャーのぬいぐるみも大人気らしいけど、あのかわいらしさはゲームでも健在だ。セガファンならずとも「買い」だぞ。

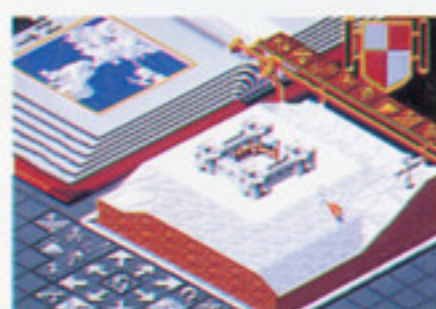
セガ '91・7・26発売／6,000／ACT／4Ｍ

2位／NEW SOFT アウトラン

1645 POINTS

長い間ファンを待たせただけにデキのよさは保証つき。まさに全機種最高のアウトランに仕上がってるぞ。絶対キープの定番だ！

セガ／'91・8・9発売／7,000円／RAC／8Ｍ

3位／NEW SOFT ポピュラス

786 POINTS

いままではジェネシス版でしか遊べなかっただけにメガドラユーザーには嬉しい移植。神になる醍醐味は体験する値価ありだぞ。

セガ／'91・8・9発売／SLG／4Ｍ

4位／NEW SOFT ベアナックル

セガ／'91・8・2
6,000円／ACT／4Ｍ

731 POINTS

セガ版「ファイナルファイト」の声もあったが、意外に伸びず？

5位／NEW SOFT プロ野球スーパーリーグ'91

セガ／'91・8・30
6,800円／SPT／4Ｍ、Ｂ・Ｂ

716 POINTS

全部が実名を使ったりアル野球だけど、背番号がないのはナゼ？

6位／前回3位 アドバンスド大戦略

セガ／'91・6・21
8,700円／SLG／8Ｍ、B・B、モデム対応

577 POINTS

隅から隅までの凝りようには、もはや脱帽。一生ものの定番だ。

7位／前回－ ラングリッサー

メサイヤ(NCS)／'91・4・26
7,300円／SLG／4M、B・B

416 POINTS

ようやくの再販でふたたびランクイン。感情移入しまくれるぞ。

8位／前回－ レッスルボール

ナムコ／'91・2・8
5,800円／SPT／4Ｍ

405 POINTS

再販されるごとに定番的に売れてるみたい。対戦は超燃えるぞ。

9位／前回－ ふしぎの海のナディア

ナムコ／'91・3・19
6,500／ADV／8Ｍ

327 POINTS

再販の量が少ないのかまだ手に入らない人も多い。プレミアの噂も。

10位／前回－ アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

セガ／'90・11・21
4,800円／ACT／4Ｍ

301 POINTS

発売から１年近くになるけど根強い人気。プレゼントにも最適かな。

SHOP DATA
ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH !!

最近新作ソフトの発表が少ない気のするG.G.だけに、上位にくるのは新作ものが多いよう。目玉の大作もほしいところだね。

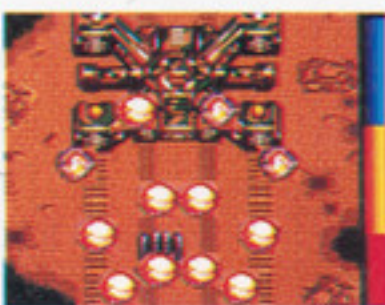
順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	新	エターナルレジェンド セガ／'91年8月9日発売／4,500円／RPG	323
2	新	アウトラン セガ／'91年8月9日発売／3,500円／ACT	264
3	5	ワギャンランド ナムコ／'91年7月26日発売／4,000円／ACT	258
4	2	ファンタジーゾーンGear サンリツ電気／'91年7月19日発売／3,900円／SHT	143
5	4	グリフォン RIOT日本テレネット／'91年7月26日発売／3,800円／SHT	117

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は８月１日～８月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヵ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

1 エターナルレジェンド

GG初の本格RPGだけど、ストーリー展開もなかなか秀逸。手軽にやるにはいいかもね。

2 アウトラン

メガドラ版は好評だけど、こっちもなかなか悪くないぞ。でもコースは少し長い気が……。

5 グリフォン

ふつうのシューティングと思いきや、ちょっと気になる演出つき。人前でやるのはダメ？

USER DATA

移植希望ゲーム TOP 20

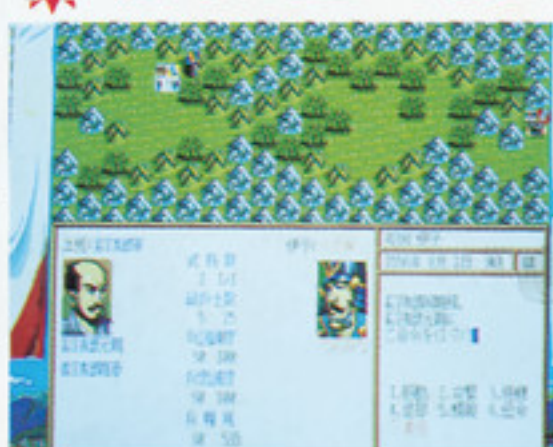
I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

知ってる人もいるかもしれないけど、あの光栄がついにメガドラに参入したのだ。しかも、いきなり2本も年内にソフトを出してくれるとは嬉しいかぎり。これでまた業界勢力図も大きく変わった？

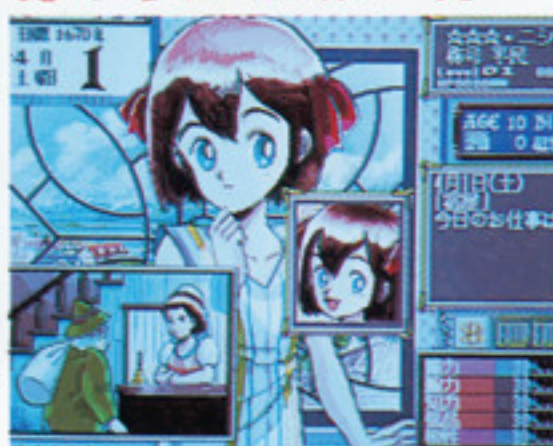
順位	前回	ゲーム名／データ	POINT.
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	161
2	2	コットン セガ／VG	57
3	4	シムシティ イマジニア／パソコン他	41
4	11	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	39
5	5	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	30
6	16	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	23
7	—	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	22
8	—	ラッドモビール セガ／VG	21
9	8	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	20
10	7	ドラゴンセイバー ナムコ／VG他	19
11	10	ファイナルファイト カプコン／VG他	18
12	12	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	17
13	—	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	16
14	14	パロディウスだ！ コナミ／VG他	15
15	—	クラッチヒッター セガ／VG	14
16	—	ナイトストライカー タイトー／VG	13
17	18	サークシリーズ マイクロキャビン／パソコン	12
18	6	G-L.O.C. セガ／VG他	11
19	—	でたな！ ツインビー コナミ／VG	10
20	—	クイズ宿題をわすれました セガ／VG	9

※このポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに『BE メガ』編集部で算出したものです。

新 信長の野望〜武将風雲録

緊急発売の信長だが、これのほかにも光栄は「三國志II」を予定しているのだ。ああメデタイ。

新 熱血高校ドッジボール部 サッカー編

あの〝くにおくん〟が仲間を引き連れてサッカーに挑戦。パルソフトのアレンジ移植に期待！

13 プリンセスメーカー

別名〝シムねーちゃん〟といわれる異色作。こんなイロモノもMEGA−CDにはいいかも。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP 5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

「ストリートファイターII」のスーファミ移植が決定したけど、MEGA-CDには移植されないのかなあ。やっぱアレは単なる噂だったのね……。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII	カプコン
2	—	スターブレード	ナムコ
3	4	クラッチヒッター	セガ
4	—	D・Dクルー	セガ
5	—	クロスソード	アルファ電子

★ 調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

NEW FACE!

4 D・Dクルー

4人同時プレイもできるノンストップ格闘ゲーム 多彩な攻撃アクションも魅力的。

2 スターブレード

最新技術を採用した立体感あふれるナムコの新作 これはスゲーぞ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP 20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

MEGA-CDの発売も秒読みに入ってきたけど、まだまだカートリッジのソフトが上位を固めているみたい。やっぱりユーザー側も、MEGA-CDに関してはまだ静観といった感じなのか？ とはいえこの冬にかけて、そろそろ大作ソフトの発表がありそうな気配もちらほら。次号であの「シャイニング・フォース」がどこまでくるかも見ものだけど、はたしてどうかな？

タクティカルバトルがイカス！

1位（前回 4位）**ソーサルキングダム**

メサイヤ(NCS)／今冬発売予定／8,800円／RPG／8M、B・B

61 POINTS

発売は少し延びちゃったけど、「ラングリッサー」のメサイヤの作品だけにユーザーの期待も高いみたい。しばし待て。

前作をどこまで超えられるか？

2位（前回 2位）**ゴールデンアックスII**

セガ／12月20日発売予定／価格未定／ACT／4M

57 POINTS

今回はパワーアップした魔法も見ものだけど、各キャラの新しい技も見逃せない。とくにギリウスの回転技は笑えるぞ。

イースIIIが最高の移植で登場だ！

3位（前回 10位）**ワンダラーズ フロム イース**

RIOT日本テレネット／10月25日発売予定／8,700円／RPG／8M、B・B

51 POINTS

いまさらイースIIIというなかれ。移植の仕上がりは全機種最高のデキだぞ。他機種のを買ってなかった人にはオススメだ。

MEGA-CDのドラマッチックRPGだ！

4位（前回 7位）**LUNAR**

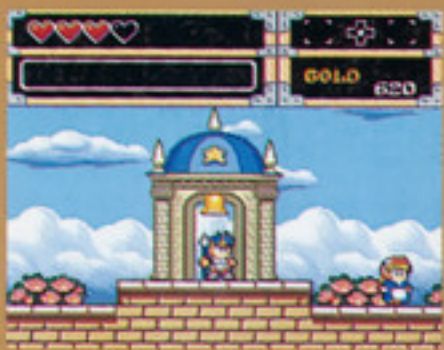
ゲームアーツ／12月発売予定／価格未定／RPG／CD

44 POINTS

MEGA-CDで出る本格RPGだ。「ナディア」などでおなじみの窪岡キャラもさることながら、リアルな戦闘シーンも魅力だ

全機種制覇の人気者の最新作だぞ！

5位（前回 19位）**モンスターワールドIII**

セガ／10月25日発売予定／7,000円／A・RPG／5M、B・B

40 POINTS

ワンダーボーイシリーズもいろんな機種で出たけど、こいつはその集大成みたいな作品。じっくり楽しみたいゲームだぞ。

7位 スーパーファンタジーゾーン

今回も個性豊かな敵キャラが満載。また熱くなれるぞ

14位 スパイダーマン

アメコミ調のミューなノリにはクラクラ。笑えるぞ

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	13	天下布武	ゲームアーツ／12月予定	38
7	—	スーパーファンタジーゾーン	サン電子／12月下旬	33
8	—	デビルクラッシュMD	テクノソフト／10月10日	24
9	6	聖魔伝説「3×3EYES」	セガ／発売日未定	23
10	20	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ／発売日未定	22
11	—	中嶋悟F1 GRAND PRIX	バリエ／12月上旬	21
12	16	ビースト・ウォリアーズ	RIOT日本テレネット／11月15日	20

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	—	ダークウィザード	セガ／発売日未定	19
14	—	スパイダーマン	セガ／10月18日	18
15	8	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／12月下旬	16
16	—	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	15
17	10	シムアース	セガ／発売日未定	14
18	—	乱世の覇者	アスミック／11月下旬	13
19	—	F-1コンストラクターズ	セガ／発売日未定	11
20	18	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	9

※このポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに『BE メガ』編集部で算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	発売予定日	価格	データ
デビルクラッシュMD	10月10日	6,800円	テクノソフト/PIN/4M
ソードオブソダン	10月11日	6,000円	セガ/ACT/4M
スパイダーマン	10月18日	6,000円	セガ/ACT/4M
ワンダラーズ フロム イース	10月25日	8,700円	RIOT日本テレネット/RPG/8M+B・B
魔王連獅子	10月25日	6,800円	タイトー/ACT/4M
モンスターワールドIII	10月25日	7,000円	セガ/A・RPG/5M+B・B
将棋の星	10月31日	6,700円	ホームデータ/TAB/2M
ブロックアウト	11月1日	6,000円	セガ/PUZ
ドラゴンズアイ プラス上海III	11月2日	5,800円	ホームデータ/PUZ/2M
ビースト・ウォリアーズ	11月15日	8,400円	RIOT日本テレネット/ACT/8M
ルナーク	11月15日	6,800円	タイトー/ACT/4M
ローリングサンダー2	11月19日	7,000円	ナムコ/ACT/8M
ファンタジア ミッキーマウスマジック	11月22日	4,800円	セガ/ACT/4M
エグザイル	11月29日	8,700円	RIOT日本テレネット/A・RPG/8M+B・B
Cal.50（キャリバーフィフティ）	11月下旬	8,300円	ビスコ/SHT/8M
乱世の覇者	11月下旬	9,800円	アスミック/SLG/8M+B・B
三國志II	11月下旬	未定	光栄/SLG/8M+B・B
忍者武雷伝説	12月6日	未定	セガ/SLG/8M+B・B
太平記	12月13日	未定	セガ/SLG/8M+B・B
アイ ラブ ドナルドダック	12月20日	4,800円	セガ/ACT/4M
ゴールデンアックスII	12月20日	未定	セガ/ACT/4M
信長の野望 武将風雲録	12月20日	未定	光栄/SLG/8M+B・B
F1サーカスMD	12月27日	7,500円	日本物産/RAC/4M+B・B
惑星ウッドストック	12月上旬	未定	セガ/RPG/CD
アーネスト・エバンス	12月上旬	未定	ウルフチーム/ACT/CD
ソル・フィース	12月上旬	未定	ウルフチーム/SHT/CD
ノスタルジア1907	12月上旬	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
ヘビーノバ	12月上旬	未定	マイクロネット/ACT/CD
ファイティングマスターズ	12月上旬	6,800円	トレコ/ACT/4M
中嶋悟F1 GRAND PRIX	12月中旬	7,800円	バリエ/RAC/8M
ダブルドラゴンII	12月中旬	8,800円	PALSOFT/ACT/8M
アンデッド ライン	12月下旬	8,800円	PALSOFT/SHT/8M
港のトレイジア	12月下旬	8,700円	RIOT日本テレネット/RPG/8M+B・B
タスクフォースハリアーEX	12月下旬	8,500円	トレコ/SHT/8M
スーパーファンタジーゾーン	12月下旬	6,800円	サン電子/SHT/8M
夢幻戦士ヴァリス	12月下旬	8,400円	RIOT日本テレネット/ACT/8M
天下布武	12月予定	未定	ゲームアーツ/SLG/CD
LUNAR（ルナ）	12月予定	未定	ゲームアーツ/RPG/CD
精霊神世紀フェイエリア	12月予定	未定	ウルフチーム/RPG/CD
DAHNA 女神誕生	12月予定	8,900円	アイ・ジー・エス/ACT/8M
テクモワールドカップサッカー92MD	1月31日	6,200円	シムス/SPT/2M
鋼鉄帝国	1月上旬	7,800円	ホット・ビィ/SHT/8M
ワニワニWorld	1月予定	6,600円	KANEKO/ACT/4M
JUJU伝説	1月予定	未定	セガ/ACT/4M
忍者外伝	2月予定	未定	セガ/ACT/4M
A列車で行こう	2月予定	未定	セガ/SLG
RPG伝説ヘポイ	2月予定	未定	セガ/RPG
ターボアウトラン	2月予定	未定	セガ/RAC
レミングス	2月予定	未定	サン電子/PUZ
ザ・コズミックファンタジーストーリーズ	2月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
スラップファイトMD	今冬予定	未定	東亜プラン/SHT/8M
ソーサルキングダム	今冬予定	8,800円	メサイヤ（NCS）/RPG/8M+B・B
まじかる☆タルるートくん	3月予定	未定	セガ
BAD OMEN（仮）	3月予定	未定	ホット・ビィ/ACT/4M
デトネイター・オーガン	3月予定	未定	ホット・ビィ/ADV/CD
魔法の少女シルキーリップ（仮）	3月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
デスブリンガー	3月予定	6,980円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
魔獣羅	4月予定	未定	セガ/ACT/4M
闘技王 キング・コロッサス	4月予定	未定	セガ/RPG/4M
シャイニング・フォース	来春予定	未定	セガ/RPG/12M+B・B
笑ゥせぇるすまん	来春予定	未定	コンパイル/ADV/CD
スーパーギャルズパニック	来春予定	未定	KANEKO/PUZ/CD
魔天の創滅	6月予定	8,700円	講談社総研/RPG/8M+B・B
封神演義	来夏予定	未定	ビクター音産/RPG/CD
熱血高校ドッチボール部サッカー編	来夏予定	未定	PALSOFT/SPT/4M
ちびまる子ちゃん	未定	未定	ナムコ
シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟	未定	未定	ビクター音産/ACT
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産/ACT/CD
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	未定	未定	セガ/TAB/4M
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ/RPG/CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	未定	セガ/RPG/CD
アリシア ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ/SHT/8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
SDヴァリス	未定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット/ACT/4M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン/SPT/4M
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ/SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT
アルテイン	未定	未定	トレコ/SHT/8M
ツインクルテール	未定	未定	WAS/SHT/8M
シーザーの野望II	未定	未定	マイクロネット/SLG/8M+B・B
ミュタントハンター	未定	未定	トレコ/ACT/4M
シムアース	未定	未定	セガ/SLG/CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	未定	未定	セガ/ADV/CD
MDアレスタ（仮）	未定	未定	コンパイル/SHT/CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ/ADV/CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ/RPG/CD
シュバルツ シルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ/RAC/CD
クライング・ドラゴン（仮）	未定	未定	トレコ/RPG/CD
アイルロード	未定	未定	ウルフチーム/RPG/CD
ウイングコマンダー（仮）	未定	未定	セガ/SLG/CD
プロ野球92（仮）	未定	未定	セガ/SPT/CD
スウィッチ（仮）	未定	未定	セガ/CD
クイズ（仮）	未定	未定	セガ/TAB/CD

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
ギャラガ'91	10月25日	3,500円	ナムコ/SHT/1M
忍者外伝	11月1日	3,500円	セガ/ACT/1M
アックスバトラーゴールデンアックス伝説	11月1日	3,800円	セガ/A・RPG/1M+B・B
クニちゃんのゲーム天国	11月22日	3,800円	セガ/TAB
ベルリンの壁	11月29日	3,800円	KANEKO/ACT/2M
GGアレスタ	11月29日	4,800円	コンパイル/SHT/2M
ARLIEL（アーリエル）	12月6日	未定	セガ/RPG
スペースハリアー	12月6日	未定	セガ/SHT
ドナルドダックのラッキーダイム	12月20日	未定	セガ/ACT
ヘビーウエイトチャンプG・G（仮）	12月27日	4,200円	シムス/SPT/1M
フレイ～修行編～（仮）	12月予定	4,500円	マイクロキャビン/ACT/2M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	1月2日	未定	セガ/ACT
シャダム戦記（仮）	1月17日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
エイリアンシンドロームG・G（仮）	2月中旬	4,200円	シムス/ACT/1M
ファンタシースター外伝	2月予定	未定	セガ/RPG/2M+B・B
ファンタシースターAD	2月予定	未定	セガ/ADV
モンスターワールドII	3月予定	未定	セガ/ACT
フロッガー	未定	未定	セガ/ACT/1M
テニス（仮）	未定	未定	セガ/SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ/ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ/ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ/ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ/PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ/ADV

BE・メガ編集部チェック!!

先月のソニック、セガ・ファルコムの発表に続き今月は光栄の参入で盛り上がりをみせているメガドラファミリーだけど、他の有力サードパーティもまだまだ健在だぞ。一部では〝メガドラ市場から撤退するのでは？〟という噂のあったナムコも、ようやく次号あたりで「ちびまる子ちゃん」の内容発表ができそうだし、この作品以降もメガドラで活躍してくれるそうだから、まずはひと安心といったところか。それとSEGA-CDに移植されるのではないかという噂のあった「ストリートファイターII」だけど、カプコン自らがスーファミに移植を決定したとあっては、当分この話はないかもね（とはいっても、まだ噂はいろいろあるみたいなんだが）。ま、とりあえずMEGA-CD発売を機に、各メーカーさんには盛り上がってほしいね。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール：B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

メガドライブでは10月に４本、２日「戦場の狼II」、11日「ソードオブソダン」、18日「スパイダーマン」、25日「モンスターワールドIII」が発売され、ゲームギアでは11月１日に「忍者外伝」、「アックスバトラー」を発売します。中でも「モンスターワールドIII」はシリーズ中最高傑作との声も高いです。秋の夜長はこれがあれば大丈夫。

テクノソフト

誰にでも気軽に楽しめるのがウリのピンボールゲーム「デビルクラッシュＭＤ」。10月10日にいよいよ発売されます！ 美しいグラフィックやスムーズなタマの動きは一見の価値あり！ それにプレイしてくれた方から全員が応募できる「ハイスコア・チャレンジキャンペーン」も実施するので、じゃんじゃん応募してネ！ 待ってるヨ。

ＲＩＯＴ日本テレネット

ついにＭＤ版「イースIII」の発売だ。出来はホンットにいいぞ!! ウソか真か買ってみてチョーダイ!! 10月11日お店へレッツゴー。そして10月31日は怪獣プロレス「ビーストウォリアーズ」の発売だぜ。ただのプロレスゲームに飽きた君にはピッタリの１本だ。スライムのパンチ、タコのバックドロップ、こいつはスゴイぜ！ （たかを）

タイトー

どーも２、みなさんお元気ですか。ついに先月号の読者レースで４ヵ月連続ワースト１の栄冠に輝いていた「ラスタンサーガII」。どうだ！ すごいだろう。他社さんに、このようなことができるかな？ 余裕のタイトーならではですよ。ワーハハハハハ…………。ま、この秋発売の「魔王連獅子」「ルナーク」もよろしく。（かーしま）

ホームデータ

さあいよいよ発売されますよ!! え？ 何がってそりゃホームデータの「将棋の星」と「ドラゴンズアイプラス上海III」ですよダンナ！ これを買わなきゃきっと損をしますぜ！ え？ 上代？ダンナやっぱり話がわかるね！ 「将棋の星」は6,700円で「ドラゴンズアイ」は5,800円ですよ！有難うごぜえやす。（ホームデータＮＩＩ）

ナムコ

この秋発売される「ローリングサンダー２」に出てくる戦闘員は「マスカー」っていうんですけど、じつはこいつ、海洋脊椎動物から合成されたアンドロイドなんです。知ってましたか？ ところでうちにいるネコは「タマ」っていうんですけど、じつはこいつ、「マスカー」が好きで、よく近くでゴロゴロしてるんです。知ってました？

KANEKO

もうみんな知ってるかもしれないけど、メガドラソフト「ベルリンの壁」は新たに「ワニワニWorld」と名前も形も変わって登場することになったんだ。詳しくは新作の紹介ページで見てほしいけど、キャラのかわいらしさときたら、もう最高！女の子にもオススメだよ。それとゲームギア版の「ベルリンの壁」も11月に出るからヨロシク！

ゲームアーツ

ＣＤはガッツだ！……てなわけでアーツの近況を。MEGA-CDの「天下布武」と「ルナ」は完成にむかって仕上げの真っ最中。僕らがいうのもなんですが、「こりゃものスゲぇ！」ゲームになりそうです。MEGA-CDの指標となるようなゲームを目指してガンバってますので、期待して待っててくださいね。もうひとガンバリ！ （Ｓ）

ウルフチーム

今度MEGA-CDが発売されるんですけど、ウルフでは「ソル・フィース」「アーネスト・エバンス」「精霊神世紀フェイエリア」「アイルロード」と次々に出していきます。MEGA-CDの機能をタップリと使い、ビジュアルシーンもふんだんに皆様の期待に応えるデキとなっております。ぜひ楽しみにしていてくださいネ。 （こもも）

アイ・ジー・エス

「ＤＡＨＮＡ（ダーナ）」は当社発のメガドライブ専用ソフトということで一同キンチョーしてますが、開発はきわめて快調です。ゲームのジャンルはアクションゲーム。目を奪われるような美しいグラフィックとノリのいいアクション！壮大なストーリー！ と、前おきはこれくらいにして12月発売を目標に頑張ってます！（Ｍ吉川）

ビクター音産

「ついに」と言おうか、「やっと」と言うか、「とうとう」なのか、ついにビクターが〝メガドライブ〟に参入することになりました。第１弾は驚異のグラフィックで世界中に衝撃を与えた「シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟」。英国はシグノシス社の傑作です。〝メガドライブ〟ならではの移植で、堂々の殴り込みです!!

シュールド・ウェーブ

シュールド・ウェーブ期待のＭＥＧＡ-ＣＤ第１弾、「ノスタルジア1907」、皆さ〜ん、ご安心ください、12月発売に向けて、着々と開発が進んでま〜す。声を大にしています。必ず出ます12月に!! いま、しばらくお待ちください。詳しくは、本誌の記事を見てください。あのノスタルジアもやっと歌って、踊って、喋れる子になりました!?

光　栄

ピーピャラララララーラララララ……と渋い尺八の音色とともに、ついに光栄がメガドライブに参入です。記念すべき年内発売ソフトは「三國志II」と「信長の野望・武将風雲録」。名作の誉れ高く、パソコン版は大人気でした。このゲームを語らずしてシミュレーションは語れません。みなさんぜひぜひ、ご期待ください。（高）

マイクロネット

11月に発売を予定していた「ヘビーノバ」ですが、予定を変更して、12月にMEGA-CDで発売することになりました。ＢＥメガの読者の皆さんは、当然MEGA-CDを買う予定ですよね。そして、マイクロネットとアクションゲームのファンの皆さんはもちろん、MEGA-CDと一緒に「ヘビーノバ」を買ってくれますね！ 自信作なので期待して待っててね。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥメガ』編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

最近まで就職活動で忙しかった岡田真弓ちゃんだけど、このたびめでたく就職先が決まったのだ。行き先は某食品メーカーなんだけど、やっぱり来春にはドッグレースを引退することになるだろうね。ということで、かわいい女の子ライターでも募集しようかな。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A·RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
B·B…バッテリーバックアップつき
E·E…新型バックアップ

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

10月10日発売

デビルクラッシュMD

テクノソフト 6,800円 PIN 4M

PCエンジンで出ていた同名ゲームをあのテクノソフトが初めて移植。悪魔の世界を舞台に展開される超リアルピンボールゲーム。

平均オッズ 8.0

2枠

10月25日発売

ワンダラーズ フロム イース

RIOT日本テレネット 8,700円 A·RPG 8M,B·B

すでに多くの機種に移植されている「イースⅢ」がついにメガドラ登場。故郷に帰った冒険家アドルの波乱万丈の旅がいま始まる！

平均オッズ 6.75

岡田真弓

西武園ゆうえんちのゲーセンは、昔からそれなりに充実している。それにひきかえ阪神パークのゲーセンには、いまだにインベーダーなんかが置いてある（私が行ったのは去年だけど、多分いまもそのまんまだと思う）。経済力の差が……。

デビルクラッシュMD：もともとTVゲームにピンボールゲームってあんまりないけど、これはとにかくスゴイの一言。とくにあのオドロオドロしい雰囲気がよく表現されているのは感動もの。ストレートの玉がエンジン版より減ってて難易度もよく調整されてるから、まだの人は絶対オススメ。 **8**

ワンダラーズ フロム イース：いやー、お見事！まさかメガドラでこんな立派なイースⅢが拝めるとはね。X68K版と比べても、たいして見劣りしないんじゃない？（ちと大げさか。）でもオープニングについてるビジュアルのストーリー解説は、ちょっと長すぎるんじゃないかなあ。でもいいデキ。 **8**

OLI-X光治

98を売ってお金を作ったおかげで、やっとMa(マッ)cintosh(キントッシュ)を買った。ちなみにSi。それはいいんだけど、納品が遅れるとのことで、まだ家にMacはない。しばらくはライター仲間兼Macに関しての先輩であるウメちゃんにいろいろ教えてもらおう。

デビルクラッシュMD：元のPCエンジン版よりも、グラフィック機能が部分的には劣るメガドライブだが(同時発色数が違う)、それを感じさせないほどの美しさがある。新しい仕掛けも増えており、PCエンジン版で遊んだことがあるユーザーも、十分楽しめる。とにかくテンポよく遊べてよい。 **7**

ワンダラーズ フロム イース：すでに色々な機種で遊べるこのゲーム。それだけ人気があるということなのだろうか。移植のデキはいいようだが、かなりパソコン版に忠実な仕上がりなので、他機種で遊んだことがある人にはオススメ度に欠く。他機種との差別化に力を入れるなど工夫がほしかった。 **6**

超人バロムーI(アイ)

ばろっ、ばろっ、ばろーむくろーす。……。ちぇ、やっぱり今月も変身できないや。ここんとこちょいとゲームパワー不足なのかなぁ。300バロムのエネルギーはもう少しでたまるみたいなんだけど、イマイチだなぁ。来月こそ変身したいぜ。

デビルクラッシュMD：メガドラ版にはファイナルステージがついたんだけど、個人的にあんまり好みじゃないな。条件を満たすために必死になっちゃって、純粋にピンボールを楽しむことができなくなるんだもんな。けど、グラフィックやBGMの質はPCエンジン版より確実に高いぜ。（猛） **8**

ワンダラーズ フロム イース：もうほとんどの機種で出ているものをメガドラで出すのは少々ギモンだが、肝心のデキのほうはまあまあって感じがする。もとの「イースⅢ」自体、ファルコムソフトの中でも軽るかったからなぁ。でもまあ、一本道で手軽に進むからちょっとやるにはいいかもな。（猛） **6**

ジャムおじさん

最近のメガドラソフトはなかなか好調だけど、MEGA-CDが加わればさらにパワーアップが期待できるね。でもハードを支えるのは、あくまでも〝いいソフト〟なんだから、セガならびに各サードパーティの方もそのところを十分再確認してほしいな。

デビルクラッシュMD：テクノソフト初の移植ソフトだが、とにかく素晴らしい移植にまずは拍手を送りたい。少々動きの粗かったPCエンジン版より、はるかに動きがなめらかになっており、新しい画面も違和感なく入っている。移植ものとは、かくありたいと思わせてくれるデキだね。 **9**

ワンダラーズ フロム イース：非常にていねいな作りには好感がもてた。メガドラの性能をよく理解したうえでの移植という感じだ。オープニングのデモはちょっと長いけど、イースをやったことがない人にもストーリーがわかって、すんなり世界に入れるのは親切。イース初心者には、いいかもね。 **7**

⑦
⑥
⑤
④
③
②
①

3枠

10月25日発売

魔王連獅子

タイトー 6,800円 ACT 4M

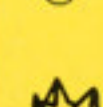
江戸時代の歌舞伎を舞台にしたタイトーのオリジナルアクションゲーム。多彩な技と妖術を武器に、KABUKIソルジャーが立ち上がる。

平均オッズ 7.25

フザけてるようでいて、音楽やアクションが妙に真面目っぽい。どうせフザけるんだったら、映画の「カブキマン」ぐらい徹底的にやってほしかった。まあ、今のままでも十分ヘンなゲームなんだけどね。なんといっても笑えるのは、アイテムのお寿司と、派手な妖術。 7

ひさびさのミョーなゲーム。ゲーム自体はオーソドックスなアクションものなんだけど、設定やらキャラやらのセンスがいい。特に数種類ある"妖術"は必見もので、笑ってしまうこと間違いなし。ただし、かなりオーソドックスなシステムなので、飽きが早いかも。 7

殴りもの関係だけど、メリハリに欠けてちょっと単調な気もする。演出的にはハデだけど、やるならもっとメチャクチャにしていいと思うぜ。でもセンスとかはブッ飛んでておもしれえ。タイトーひさしぶりの名作(迷作!?)かもな。見かけより難度は低めだ。(猛) 7

最近元気のなかったタイトーにしては、めずらしく力の入った作品だ。ゲームは和風「ベアナックル」といった感じだが、豪快な投げ技や、軽快なジャンプとかスライディングは、やっててとても気持ちいい。少々敵が少ない気もするが、なかなか楽しめるゲームだぞ。 8

4枠

10月25日発売

モンスターワールドIII

セガ 7,000円 ACT 5M、E・E

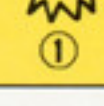
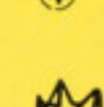
ついに全機種を制覇してしまったセガの定番「ワンダーボーイ」シリーズの最新作。モンスターワールドを舞台に剣士シオンが大活躍。

平均オッズ 8.0

キャラクターがまた一段とかわいくなったなあ。後半のほうとかまで解いたわけじゃないから断言は避けるけど(スイマセン)ストーリーも十分期待できそう。ただ、マイキャラの動きが少々遅いのが気になるな。それに対して、ボスの動きはしっかり速いのよねぇ。 8

案外ファンの多いこのシリーズだけど、今回の作品はアーケードの移植ではなく、メガドライブ版オリジナルだ。いわゆるモンスターランドのノリでゲームは進むんだけど、慎重な操作の必要なところがあって難易度的にはかなり上がっている。少々上級者向けかな。 7

スコアの概念がなくなったぶん純粋なアクションRPGに仕上がってる。しかもかなりユーザーフレンドリーなので、誰にでも楽しめそうだぜ。ハデな演出はないが、コンパクトにまとまった秀作だな。このシリーズをやったことがないヤツも楽しめるはずだぞ。(猛) 8

ハデさがないのを除けば、ゲームとしての仕上がりはほぼ完璧といえる。このシリーズもいろいろとゲームが出てるけど、こいつはその集大成といった感じだね。セーブしながらできるし、最後までいくのに10時間くらいでできるから秋の夜長にやるにはうってつけだよ。 9

5枠

11月15日発売

ビースト・ウォリアーズ

RIOT日本テレネット 8,400円 ACT 8M

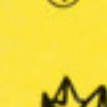
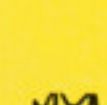
遺伝子工学の発達により生み出された「ドラゴン・ウォリアー」を操り、世界最強のビーストを目指せ! 対戦用マッチプレイもあり。

平均オッズ 4.75

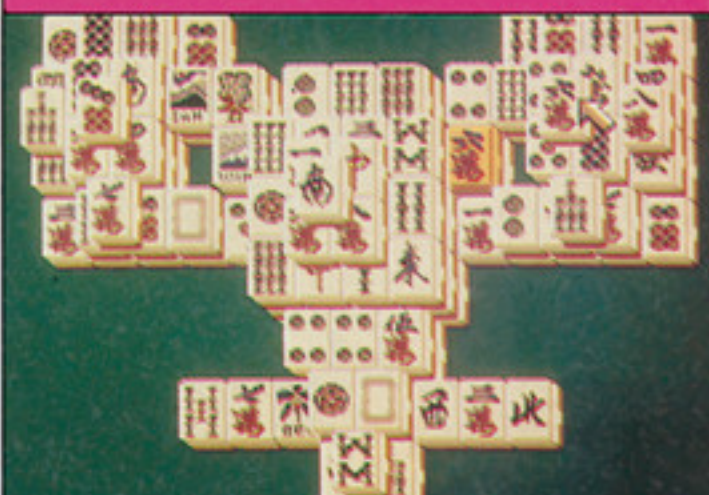
宣伝文句のわりに妙に淡々としたゲームになっちゃったね。ビーストの動きがノタノタしてるし、基本攻撃があんまりカッコ良くないんだよね。でも、世紀末的な設定はなかなか面白いし、グラフィックも不気味でいい。これを生かした続編を作ってほしいな。 6

これは視点がよろしくないように思う。パッドの十字キーの角度に対し画面が斜めだから、操作しにくいんだよね。素早い操作を要求されるゲームだけに、基本的な部分はもう少し練ってほしかった。勝った魔獣と合体できるけど、「女神転生」ほど凝っていない。 4

猛々しい怪物どうしが戦うというアイデアはいいけど、シッポで絞めたり、パンチで殴ったりと、使える技が単純なのはどうかと思う。どうせなら相手の四肢を喰いちぎるとか、爪で腹をえぐるぐらいの、怪物ならではのアクションがほしいね。動きも遅いかな。(健) 4

オープニングの雰囲気はいいんだけど、肝心のモンスターの動きに迫力が感じられないために、ゲームがはじまるとどうも拍子抜けしてしまうんだよね。せっかくの格闘ゲームなんだから、もっと緊迫感みたいなものがほしかった。設定がいいだけに少々残念。 5

6枠

11月2日発売

ドラゴンズアイ プラス上海III

ホームデータ 5,800円 PUZ 2M

パズルゲームの定番「上海」が装いも新たになって帰ってきた。おなじみの上海のほかに、ドラゴンズアイモードもついて面白さ2倍。

平均オッズ 6.25

牌のデザインがファンタジー調に変えられるけど、これは逆に見にくいね。どうせ変えるなら、もっと単純な絵柄にしてほしかった。対戦モードの「ドラゴンズアイ」は面白いけど、ちょっと1ゲームに時間がかかるのが難ね。それにしても、やっぱり上海は偉大だなー。 7

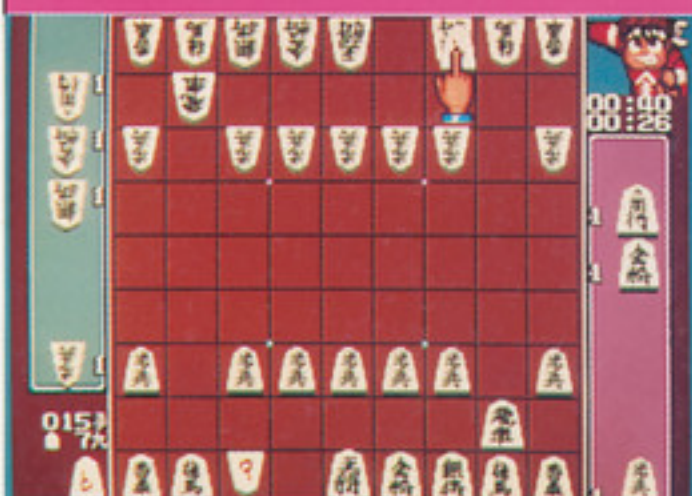
忘れた頃にって感じの上海。続編ものだから、牌の柄を変えたり、ドラゴンズアイモードを入れたりして新しさを出そうとしているのがわかるのだが、それほどハデさはないような……。とくにドラゴンズアイは一筋縄にはいかないから気晴らしには向かないかも。 5

上海は好きなほうだけど、メガドラ版のは牌の色づかいにメリハリがないので、全体を見渡したときに少々ペア牌を見つけにくいと思う。どうせならCD-ROM²版みたいに牌の色づかいが選べるようになっていればなあ。移植は問題ないだけにもったいないな。(健) 6

ちょっと前に流行った上海だけど、このメガドラ版にはいろいろな面や新ゲームも入ってて、なかなかいい感じに仕上がっていると思う。あとはもう好き嫌いの問題だね。牌の配列がランダムに出てくるのはいいけど、クリアデモのビジュアルはちょっと力不足かも。 7

7枠

10月31日発売

将棋の星

ホームデータ 6,700円 TAB 2M

ホームデータが放つコミカル将棋ゲーム。主人公金太が悪の秘密結社に立ち向かうアドベンチャーモードと本格的対局将棋の2本立て。

平均オッズ 6.0

単なるお笑い将棋ゲームかと思ってたけど、これが意外に手ごわい。どうせなら、くだらなくて笑える技をてんこ盛りにして、もっと無茶苦茶でアップテンポなゲームにしてほしかったな。純粋に将棋を楽しみたい人のためには、ちゃんと本将棋モードがあるしね。 6

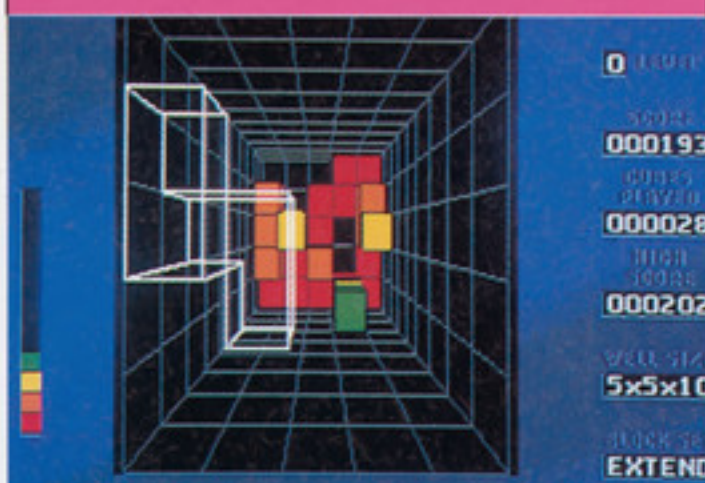
私は将棋の腕には自信がないので、強さに関する発言は控える。が、オマケ(?)のクエストモードのようなゲームについては、アイデアは面白いものの、やっぱり無理が感じられると思う。将棋って数分でカタがつくようなモンでもないから、間延びしちゃう気がする。 5

思考時間がわりと速いのでバンバン打てるのはいいが、本将棋しかない淡泊な作りはちょっともの足りなかったな。アドベンチャーモードもあるけど、もう少しインパクトがほしい。せっかくの将棋なんだから駒落ちなどの機能ぐらいは、つけてほしかったな。 (健) 6

イロモノっぽい将棋だけど、ギャグがギャグになってないところが悲しいね。肝心な将棋の部分がしっかりできてるのに、その周辺部が中途半端だから作品全体の印象を悪くしちゃってると思う。もうひとひねりという感じだけど、2Mのわりに値段が高いのでは? 7

8枠

11月1日発売

ブロックアウト

セガ 6,000円 PUZ

海外パソコンなどでおなじみのパズルゲームがついにメガドラに登場。3D画面の奥にブロックを積み上げていくテトリス型パズル。

平均オッズ 6.5

ロシア風味のテトリスに、アメリカ的なスケールの大きさをプラスしたようなパズルゲーム。簡単にいってしまうと「立体テトリス」なんだけど、コツをつかむまでが一苦労だね。慣れちゃえば熱中できるけど、この3D感覚はけっこうコワい。ぜひ一度お試しあれ。 7

いわゆる立体版テトリス。私も一時期、アーケード版を遊びまくった覚えがある。パソコン方面では、すでに数機種上で動いているゲームなのだが、メガドラ版も、基本的に他機種版と変わってはいない。操作に慣れれば、なかなか楽しめるが少々飽きやすいかも。 6

テトリスを3Dにしたような内容だけど、テトリスほど一般的でないし、パズルゲームにしてはあまり持続性もないようだ。いちおう移植はいいできなので、好きな人には勧めるけど、何も知らない人は買う前にビデオゲームなどでためしてみるべきかもね。 (健) 6

ゲーム自体テトリスの亜流みたいなものだけど、それさえ割り切ってしまえばそこそこ遊べるパズルゲームだ。立体的な画面構成だから慣れるまで大変だけど、気分転換にちょっとやるにはいいかもね。でも、対戦プレイはイマイチ燃えなかったかな。 7

メガドラソフト総評

今月は「何がなんでもほしい」っていうソフトはないけど、それなりに遊べるソフトが揃ってるね。一見イロモノのような「魔王連獅子」と「将棋の星」も、こういっちゃ失礼かもしれないけど、意外にしっかりしてるんだよね。まともな線では「デビルクラッシュMD」「イースⅢ」「モンスターワールドⅢ」あたりがオススメかな。ちょっとおとなしすぎるような気もするけど、押さえておいても間違いないんじゃないかな。

今月の作品は、どれも普通に面白いって感じ。何も考えずに遊びたい人は「デビルクラッシュMD」を、頭と腕を使って長く遊びたい人は「モンスターワールドⅢ」をオススメ。普通のアクションゲームには飽き飽きだなって人は、「魔王連獅子」もいいかもしれない。難易度もそれほど高くないし(むしろやさしく感じる)操作性もグー。とにかく一度妖術を見ると、他の妖術も見たくなるはず。この3本が今月のオススメかな。

でかいタイトルはないが、それなりの秀作ぞろい。「デビルクラッシュMD」「ブロックアウト」「モンスターワールドⅢ」「魔王連獅子」というところがなかなかいい。月1本ぐらいのペースで買っている人はどれ買っても損はしないだろう。いずれはぜんぶそろえたい気がするぜ。なかでも「イースⅢ」は、ハードをメガドラしか持ってなくて、まだこれをやってないっていう人にはいいかもな。

もはや特定のハードなら売れるという時代でなくなったいま、多数乱売することよりも1本1本いい作品を作っていく姿勢が、メーカーにとって大切なことになってきてるんじゃないだろうか。そんな意味でテクノソフトさんの作品はいつも安心できていいよね。というわけで、今月は「デビルクラッシュMD」をオススメしたい。あとは、「モンスターワールドⅢ」「魔王連獅子」あたりがいいね。来月はMEGA-CDが楽しみ。

9枠

11月1日発売

忍者外伝

セガ　3,500円　ACT　1M

ファミコンやアーケードゲームで好評だった「忍者龍剣伝」が装いも新たになって登場。伝説の秘剣「龍剣」をめぐる激闘がはじまる。

平均オッズ 5.5

難易度が低くてもの足りないような気もするけど、スルスルと先に進めてこれはこれで気分がいい。でも、今時のゲーマーで、こういうのを喜ぶ人はあんまりいないかもしれないね。ビジュアルシーンもついてるんだけど、いまはそれぐらいのことじゃ誰も驚かないもんね。 **5**

システムはファミコンで発売されてた「忍者龍剣伝」なんだけど、遊んだ感じは別物。ファミコン版にあったテンポのよさが失われているんだよね。操作性も少々落ちてるし、敵の配置のズルさも気になった。どうせならファミコン版の内容で移植してもよかったかも。 **5**

VGの龍剣伝を期待してたのだが、どうやらFC版に近いようだ。ステージごとにビジュアルが入っているが、漢字を中途半端に使ってるので非常に見にくい。内容は普通のアクションで、難易度もそこそこだけど、強いインパクトに欠けるな。もっと個性がほしいぜ。（猛） **6**

ビジュアルシーンがけっこうチャチだから、このシリーズのファンなんかはガッカリするかもしれない。ゲームの難易度も高層ビルのステージ以外はカンタンだし、ボスの攻略も思ったほど難しくないね。ちょっともの足りないけど、手軽に遊べていいのかな。 **6**

10枠

11月1日発売

アックスバトラー ゴールデンアックス伝説

セガ　3,800円　A·RPG　1M、B·B

あの「ゴールデンアックス」の主人公アックス＝バトラーが活躍するアクションRPGがゲームギアで登場。伝説の斧を取り戻せ／

平均オッズ 5.25

こっちが一度でもダメージをくらうと、強制的に戦闘シーンが中断されちゃうのは何故なの？　とくにザコ敵相手のときは腹が立つな。所々にあるアクションシーンも、私には難しすぎる。グラフィックはしっかり「ゴールデンアックス」っぽくていいんだけどねえ。 **5**

いちおう「ゴールデンアックス」の匂いは残ってるけど、どう考えても違うゲーム。戦闘のアクションシーンも、ＲＰＧのフィールドシーンもともに中途半端。死んでしまうとツボ（お金みたいな役割）が０になっちゃうのもひどいと思う。もう少し親切なら遊べるかも。 **5**

戦闘がアクションなのはいいけど、最初はただ剣を振ることしかできないのでツライ。シナリオを進めれば技を習得して、ゴールデンアックス風の技が使えるんだけど、大部分の人はそうなる前に投げ出しちゃうかも。やっぱゴールデンアックスはＡＣＴだよ。（健） **5**

要するに「ゴールデンアックス」のキャラを使った「リンクの冒険」みたいなゲームなんだけど、最初のほうが単調なんで、そこで飽きちゃう人が多いかもね。けど、先まで進むとそれなりに面白くなってくる部分もある。若干ヒントが少ないのは不親切かな。 **6**

11枠

10月25日発売

ギャラガ'91

ナムコ　3,500円　SHT　1M

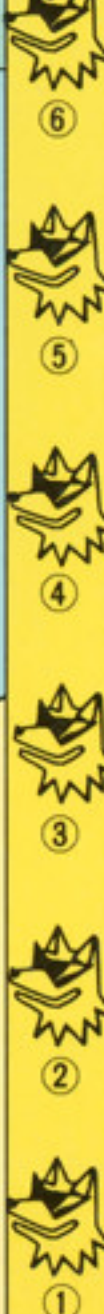
シューティングゲームの傑作「ギャラガ'88」の続編的作品。新兵器をひっさげ、女王ギャラガの本拠を目指せ／　全14ステージ構成。

平均オッズ 6.0

うーん、懐かしい／　このヒロヒロした動きがいいねー。ただ、あんまり動きがよすぎるせいか、残像現象が激しいのよね。液晶画面だから仕方ないっていえばそれまでなんだけどさ。やっぱり古くささは否めないけど、そのぶん安心して楽しめるといった感じかな。 **7**

名前を聞くと「ギャラガ'88」の移植版かな？　と思う人も多いはず。たしかに面構成やグラフィックはソレっぽいけど、3機合体がなかったり、ボーナスシーンでジッとしていてもボーナスは加算されないしで、結構違いは多い。かえってそれが、素朴で面白いって気もするが、どうもね。 **6**

ゲームギアにしてはなかなかの佳作。敵の動きにスピード感があるし、ギャラガの雰囲気も、そこそこうまく出ているね。でも、前半は遊びやすい難易度なのに、後半でいきなり難しくなるのは感じが悪いね。面数が少ないから仕方ないのかな。でも及第点だよ。（健） **7**

エンジン版の「ギャラガ'88」は名作だったんだけど、あれをイメージしていると肩すかしをくらうかもしれないね。縦横の画面比率が違うためかなり難しくなってるし、敵もスピードが速すぎてバランスが悪い。ノリのよかったボーナス面のＢＧＭもイマイチって感じだ。 **5**

BEメガ編集部

今月も大作と呼べるソフトはないものの、どれもなかなかツブ揃いのよう。平均オッズからいくと「デビルクラッシュＭＤ」「モンスターワールドⅢ」あたりがキープ、「魔王連獅子」が穴といったところだろうか？　Ｇ.Ｇ.は元気がイマイチみたいだけど、今月のメガドラはみんなの好みで買ってもいいかもね。

G.G.ソフト総評

本数が少ないのは毎度のことだけど、今月は内容のほうも寂しい。「ギャラガ'91」は佳作だけど、最近この手のリメイク物には食傷気味っていう人も多いんじゃないかな。ちなみに最近私のG.G.は、ほとんど液晶テレビ＆コラムス専用機と化してしまいました。メガドラが好調なんだからG.G.ももう少し頑張ってほしいね。

スピードが速くて見にくいけど、それでもいいって人には「ギャラガ'91」ただしゲーセン版と同じものを期待してはイカン。こだわらずに普通に楽しみたい人にだけオススメ。他の2本もつまらなくはないんだけど、イマイチ魅力が感じられない。とくに「忍者外伝」の場合、ファミコン版がよくできてただけに残念だな。

ゲームギアソフトはあいかわらず低迷気味だ。肝心のセガが本数を出すわりには当たりが少ないし、大作、期待作はすべて年末発売か、来年発売ときたもんだ。あいかわらずナムコのG.G.作品はメガドラのラインナップに比べると、佳作ぞろいみたいだが、「ギャラガ'91」以降の予定がなくなっているのは気になるぜ。

最近本数が減ってきた気がするゲームギアだけど、今月はタイトルだけメジャーで内容はこつぶといった感じかな。でも「アックスバトラー」は先まで進めば意外と遊べると思う。あと「忍者外伝」はサクサク進んで手軽でいいかもね。でも、「ギャラガ'91」は期待してたわりにはって感じ。全体的にもうひとガンバリ。

読者参加型企画

BE・メガ 読者レース

Vol.8 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します　組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は11月6日、消印有効です）

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.1515
2	2	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	8.9879
3	3	ラングリッサー	8.6158
4	―	アウトラン	8.545
5	4	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3377
6	6	レッスルボール	8.288
7	―	ベアナックル	8.2482
8	7	THUNDER FORCE III	8.2441
9	8	ふしぎの海のナディア	8.2134
10	―	マスター・オブ・モンスターズ	8.1851
11	5	シャイニング＆ザ・ダクネス	8.1745
12	9	ザ・スーパー忍	8.162
13	10	スーパーモナコGP	8.15
14	11	武者アレスタ	8.1138
15	12	スーパー大戦略	8.0934
16	13	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0592
17	14	スタークルーザー	8.0332
18	15	球界道中記	7.9647
19	16	バハムート戦記	7.8835
20	17	重装機兵レイノス	7.875
21	18	鮫！鮫！鮫！	7.862
22	19	ジョー・モンタナ　フットボール	7.8115
23	―	空牙	7.8
24	21	ソーサリアン	7.7071
25	23	ゴールデンアックス	7.691
26	22	コラムス	7.6732
27	25	ダライアスII	7.6638
28	26	ゼロウイング	7.6533
29	24	大魔界村	7.6497
30	28	ファンタシースターII	7.6457
31	27	アフターバーナーII	7.6349
32	29	グラナダ	7.5612
33	30	三国志列伝～乱世の英雄たち	7.5456
34	32	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.527
35	20	紫禁城	7.5
36	―	ポピュラス	7.4666

オッズ表A 寸評　手堅かった新作のなかでマスター・オブ・モンスターズは予想外の健闘だ。その他アドバンスドが8点台に落ちたのと、シャイダクがまたまたランクを落としてるのはチェックってとこかな。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

○本命馬紹介

強豪ひしめく本命馬に、またもや名作が登場。これこそ定番中の定番だぞ。

4着　前回 ―　アウトラン

セガ／'91・8・9
7,000円／RAC／8M

全投票平均点	8.545
本誌の平均点	8.25

待ちに待った甲斐があったという感じで最高のデキ。とくにビッグゲートを通過するときは感動もんです／　道の分岐がスムーズだし、なによりも看板や障害物がデカイ／まさに全機種最強のアウトランだぜ。(大阪府・冨田弘・22歳）セガの移植力にはとことん驚かされた。いままでのマークIII版やＰＣ版にはない〝投げ出される２人〟やステージ５の中央分離帯、敵車のトラック、ネームエントリー時の波の音などなど、言い出したらキリがないほどアーケード版がよく再現されているのだ。しかもコースは他の移植にはなかった〝国内バージョン〟が採用されているので、他機種版をやりこんだ人でももう一度楽しめる。あえてあげられる欠点といえば効果音が多少貧弱であることかな。（東京都・中田知裕・17歳）もはや６年も前のこのゲーム。このアウトランがメガドラに移植されても面白さを失わずにいるのは、まさしく６（７）段階の細かいレベル設定にあると思う。初心者はスーパーイージーでやればいきなり先まで楽しめるし、ゲーセンでやりこんだ〝アウトランナー〟でも、プロでやれば十分シビアなアウトランを堪能できる。効果音で自車のエンジン音がないことや、音声が入るとBGMがとぎれるなど若干の不満もあるが、全体の雰囲気は非常にアーケード版を再現しているんじゃないだろうか。当時のあの感動を再び味わいたい人にぜひオススメしたいゲームだ。(石川県・北山善之・24歳）★メガドラ本体発売当時から移植希望の強かったアウトランだけど、ようやく登場したメガドラ版にはみんなの評価もまずまずだったみたい。ヘッドホンを使えばさらに臨場感が出るぞ。

○対抗馬紹介

見た目は地味でも、実力的には「本命」に負けないヤツ。それが「対抗」ってもんだ。

7着　前回 ―　ベアナックル

セガ／'91・8・2
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	8.2482
本誌の平均点	7.75

「ファイナルファイト」に比べるとキャラが小さく迫力に欠けるところがあるが、２人同時プレイで友達と殴りあったりできるので面白かった。ザコキャラの種類がちょっと少ないのとラストのボスが強すぎるのは、少々残念。エンディングも違っててよかった。(北海道・宮本清雄・17歳）どちらかというと「ダブルドラゴン」ぽいけど、２人協力技や３人の個性あるキャラのかけ声は気合いが入ってよい。古代サウンドがそれほどでなかったのと簡単に終わるのはねえ。(静岡県・木分茂・20歳）
★「アレ」との比較が焦点に。賛否両論いろいろありだ。

10着　前回 ―　マスター・オブ・モンスターズ

東芝EMI／'91・7・26
7,800円／SLG／4M、B・B

全投票平均点	8.1851
本誌の平均点	7.25

シナリオのターン制限がキツイかもしれないけど、コンピュータの思考時間が短くてイライラしないからそれりに遊べる。ただキャンペーンモードをやっていて、自軍のモンスターが壊滅状態で次のマップへ進んでしまったときは泣ける。セーブが１つだけなのも難。ま、ほかにおいてはすべて標準以上の高水準なゲームだ。(宮城県菅原正生・16歳）なかなかいいんだけど、キャンペーンモードの面数は少ないし、クリア時の画面もなさけない。もう少し安ければね。(千葉県・山口真・14歳）★アドバンスドと比べると見劣りするけど、デキはなかなかだぞ。

○その他欄外

大作、小作のカゲに隠れて目立たないソフトたち。はたしてこいつはどうかな？

75着　前回 72着　TEL・TEL スタジアム

サン電子／'90・10・21
6,500円／SPT／4M、モ

読者	6.3165
本誌	6.75

アクション性がない野球だけど、采配次第で某Ｔチームすら優勝させられるので面白い。ただ、個人のデータが見にくいのとエディットが１チームしかできないのは残念。スイッチヒッターも意味なし。(神奈川県・千葉貴史・20歳）

90着　前回 82着　ESWAT

セガ／'90・7・14
6,000円／ACT／4M

読者	5.8951
本誌	6.0

見た目はイマイチだけど、やりこむと面白くなってくる。音楽や合成音声もグー。とくに後半はなかなか面白く、最後のボスとのバトルも最高だった。でも難易度が高いのにコンティニューがないのはペケ。(愛知県・玉野均・19歳）

【場外馬券場】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの当選者発表だ。今回の「ベアナックル」はかなり近い予想者が多く少数点４位まで決着はもつれたのだ。結局、最近似値を出してくれたのは兵庫県の橋本浩明くん（8.2491)だった。おめでとうソフト１本だ。

▼単穴馬紹介

もとの期待度が高かったために、賛否両論に分かれてるってヤツが「単穴」だ。

36着 前回 — ポピュラス

セガ／'91・8・9
6,000円／SLG／4M

全投票平均点	7.4666
本誌の平均点	7.0

一言でかたずけるならオシイってところ。アイデアは日本にまったくない、きわめて斬新なものだが、ゲームがゲームであるための面白さ（ゲーム性）が低いんだよねえ。確かにいろんな楽しみがあるとはいえ、結局は同じ建物ができて人が増えるだけ……、まあこういったゲームは貴重といえば貴重ではあるかな？（神奈川県・川村正之・18歳）忠実な移植のため他機種版よりオリジナリティがないが、操作性はなかなかよい。後半の勝利条件がきびしいのはちとツライな。（岡山県・飯塚弘・21歳）

★独特の雰囲気のSLGだけど、少々深みに欠けるかな。

62着 前回 — Blue Almanac

講談社総研／'91・6・22
8,700円／RPG／8M,B・B

全投票平均点	6.647
本誌の平均点	5.75

迷うダンジョンはないし、オープニングも素晴らしいから、ためしに一度やってみてもいいかも。ただし、これよりいいゲームをやった後だと……かな？　でもはじめから簡単にサクサクと進むから、生まれて初めてRPGをやる人にはいいと思う（そんなヤツいないか）。（千葉県・中村勇一郎・18歳）アイテムが少ないから、アイテム探しなどの楽しみがほとんどなかった。それとイベントごとの区切りによって行ける範囲も狭すぎて単調だ。戦闘シーンもイマイチ。（神奈川県・橋本尚男・26歳）

★新しい要素はあったけど、ふつうのRPGってことかな。

38着 前回33着 ゲイングランド

セガ／'91・1・3
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	7.4478
本誌の平均点	7.0

アーケード版に比べると使えないキャラクターが増えてしまってるので、ゲーセンでやりこんだ人は不満が多いはず。ただし、メガドラ版ではハードモードでオリジナルルールが設定されていたりして、感心させられる部分もある。できれば2人でプレイするほうがいいが、なにもするゲームがないときにはちょうどいいゲームだ。（群馬県・二本柳哲也・20歳）操作性が悪く、歩くスピードも遅いからすぐ死ぬ。使える仲間も決まってるのですぐ飽きる。買って損したぜ。（滋賀県・南栄治・17歳）

★移植作だけに賛否両論だけど、別物と考えれば合格？

76着 前回71着 フォゴットンワールド

セガ／'91・6・28
6,000円／SPT／4M

全投票平均点	6.3111
本誌の平均点	7.0

しゃべらない、キャラが軽っぽいなどアーケード版の縮小版という感があるものの、BGMのよさや美しい背景はいまだに通用するデキだ。2人プレイでやると無限コンティニューというのも親切といえば親切。デモのセリフがカタカタでなかったらよかったのに。（新潟県・長谷川龍太・19歳）アーケード版にいた風神と雷神がいないのはショック。しかも2面もカットされさのはダブルショック！　操作はパッドにうまく置きかえてていいが、もう少しハデでもよかった。（佐賀県・佐藤瞬・17歳）

★カプコンの人気作だったから批判もけっこう多いかな。

★新馬紹介

期待して買った人も多いみたいな今月の新馬たちだけど、デキのほうはどうかな。

23着 前回 — 空牙

RIOT日本テレネット／'91・8・2
8,400円／SHT／8M

全投票平均点	7.8
本誌の平均点	7.0

離陸のシーンや3面のロケットの攻撃などが入ってないけど、移植度はかなり高い。とくにウリの音声合成は聞く価値あり。また4面の海上面の波打ちも超キレイ。2人同時プレイだと、たまに処理が重くなるのは少々気になるけど、けっして悪いデキじゃないよ。（栃木県・長尾祐正・21歳）ステージ前半でやられると戻されるというのは納得いかないが、質は高い。だけど8メガ使ってるんなら5面後半くらい入れてほしかった。アーケードファンは少し不満かも。（富山県・山谷泰三・16歳）

★なぜDECOから出なかったか謎だがイイセンいってるぞ。

98着 前回 — ストリートスマート

トレコ／'91・7・19
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	5.6666
本誌の平均点	6.0

見た目はいいけど、実際やってみると、キャラが小さい、技も少ない、ジャンプキックが決まらない、ハッキリいってカンタンで不満だらけ。でも、ポイントをスタミナだけにしてやるなんてのは、スリルがあるかもね。（徳島県・天野隆司・15歳）このゲームの場合、格闘ものに大切な操作がテキトーにボタンを押してるだけになってて面白さに欠けてると思う。背景の観衆と敵キャラの区別がつきにくい面があるのも困る。どうせならもっとアレンジしてほしかったな。（埼玉県・中野伸・10歳）

★一応アーケード移植だけど、もうひと工夫だったか？

⭘オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
37	34	ミッドナイトレジスタンス	7.4533
38	33	ゲイングランド	7.4478
39	37	エイリアンストーム	7.4244
40	35	エレメンタルマスター	7.4131
41	38	ストライダー飛竜	7.351
42	31	雷電伝説	7.3333
43	39	スーパーバレーボール	7.2988
44	42	ジノーグ	7.2168
45	41	ファステスト・ワン	7.2037
46	36	マーベルランド	7.1944
47	43	Hard Drivin,	7.1796
48	40	アークス・オデッセイ	7.0565
49	50	雀偵物語	7.0326
50	45	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0283
51	46	エアロブラスターズ	6.9936
52	44	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	6.9861
53	47	ガイアレス	6.9803
54	48	ワールドカップサッカー	6.9402
55	49	THUNDER FORCE ⅡMD	6.94
56	51	ダイナマイトデューク	6.9275
57	52	ヘルファイアー	6.8915
58	53	レインボーアイランド　エキストラ	6.861
59	54	ヴォルフィード	6.7588
60	55	ボナンザブラザーズ	6.719
61	56	シャドーダンサー	6.6626
62	—	Blue Almanac	6.647
63	59	斬～夜叉円舞曲	6.6083
64	58	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.6068
65	57	サイバーボール	6.5945
66	—	ワードナの森 SPECIAL	6.5714
67	63	ヴァリスⅢ	6.5619
68	64	デンジャラスシード	6.5511
69	62	エアダイバー	6.5482
70	61	メガパネル	6.5128
71	60	ディック・トレイシー	6.5
72	66	TATSUJIN	6.4372
73	67	フェリオス	6.3807
74	76	バトルゴルファー唯	6.3303
75	72	TEL・TEL スタジアム	6.3165
76	71	フォゴットンワールズ	6.3111
77	69	スーパーハングオン	6.304
78	68	バットマン	6.2957
79	74	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.2818
80	65	ファイアームスタング	6.25
81	73	ゴーストバスターズ	6.2325
82	75	ヴァーミリオン	6.1984
83	70	レッスルウォー	6.1166

場外馬券場 馬主の声

●「アドバンスド大戦略」はあのエディタの裏技で完全に手放せないものになったね。これこそソフトはまさに一生ものだね。（埼玉県・横山真司・14歳）

●「ヴァリスIII」はアニメシーグがないと3点くらいかもしれない、なんて心配するのは僕だけだろうか。もっとアクションに力を。（兵庫県・下村輝雄・15歳）

●「マイケル」が980円だったので思わず買った。ダンスアタックというやつがなかなかイカス!!　でもそれだけのゲームだった。（大阪府・渡辺重仁・19歳）

●「XDR」を出したユニパックはいったいどうなってしまったのでしょうか？　ひょっとしてもうつぶれてしまったのですか？（愛知県・古田英明・17歳）

オッズ表B 寸評

なかなか役票がなくて登場してなかったワードナとBlue Almanacがようやく初登場だ。まっ、オッズのほうは順当なところか。あと、前回登場した雷電伝説とマーベルランドが予想外にランクを落としてるのも気になる……。やはり移植ものにはユーザーも手厳しいといったところか。果して次回は？

【誌上欄外レース場】秘かに欄外で始まった「スーパーモナコ」タイムアタックだが、もはやタイムが限界にきてると判断したため、このたびついに閉幕することになった。最終記録は、鈴鹿が神奈川の前岡尚志くん（44秒65）モナコが千葉県の林孝博くん（40秒90）だ。多くの参加者のみんなもどうもありがとう。次は「ファステスト・ワン」で頑張ってくれ。詳しい応募方法はP.70を見てくれよ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
84	—	ヴェリテックス	6.0769
85	77	スーパーリーグ	6.0148
86	78	スペースハリアーII	6.0
87	79	バーニングフォース	5.995
88	80	時の継承者ファンタシースターIII	5.9846
89	81	大旋風	5.9056
90	82	ESWAT	5.8951
91	83	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	5.849
92	84	クラックス	5.8402
93	87	サイオブレード	5.828
94	88	アローフラッシュ	5.8024
95	85	モンスターレア	5.7937
96	86	ウイップラッシュ	5.7875
97	89	クラックダウン	5.6822
98	—	ストリートスマート	5.6666
99	92	TEL・TELまあじゃん	5.62
100	97	マージャンCOP竜	5.6078
101	91	DJボーイ	5.6
102	90	スーパーリアルバスケットボール	5.5974
103	93	火激	5.5462
104	94	ダーウィン4081	5.4186
105	96	究極タイガー	5.4159
106	99	ファットマン	5.3793
107	100	FZ戦記AXIS	5.3344
108	98	孔雀王2　幻影城	5.3284
109	101	ニュージーランドストーリー	5.3211
110	103	ランボーIII	5.1426
111	95	JUNCTION	5.1304
112	104	アトミック・ロボキッド	5.125
113	105	ファイナルブロー	5.125
114	102	スーパーサンダーブレード	5.1166
115	108	インセクターX	4.8771
116	106	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.7916
117	107	アレックスキッド　—天空魔城—	4.7810
118	112	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	4.6744
119	110	ズーム！	4.661
120	111	史上最大の倉庫番	4.6533
121	109	AMBITION of CAESER	4.619
122	113	スペースインベーダー'90	4.6052
123	114	スーパーハイドライド	4.5725
124	115	獣王記	4.4794
125	116	四天明王	3.9393
126	117	カース	3.886
127	118	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	3.5028
128	120	ラスタンサーガII	3.4196
129	119	XDR	3.2687

オッズ表C寸評

「初心者はあんまり手をださないほうが……」っていうオッズ表Cのソフトだけど、初登場のヴェリテックスとストリートスマートはこっちにランクイン。やっぱりこれも順当か（うーむ）？　それと毎回恒例のビリ争いは4カ月ぶりに「XDR」に軍配が！　たまにはおそ松くんもガンバレ(笑)。次回はどうだ？

△穴馬紹介 「うーむこれは？」の穴馬だ。

74着（前回76着）バトルゴルファー唯

セガ／'91・2・15
6,000円／SPT&ADV／4M

全投票平均点 6.3303
本誌の平均点 5.25

ゴルフをしたくて買ったヤツは愕然としゃうデキだろうけど、このテのヘンなノリが好きな人にはけっこうオススメかも（？）ほとんどノリだけのパロディギャグと超シリアスなストーリー展開の融合にはカルト的な魅力を感じずにはいられないはず（？）中古屋で安かったらぜひお試しを（？）。（埼玉県・青木俊男・19歳）こいつは買った数時間後に後悔するほど、ひどいというかあきれたゲームだった。でもアドベンチャーモードがあったから救われたかな？（徳島県・小山裕司・19歳）
★超ナンセンスだけど、最後までいけば評価も変わる？

✖ハズレ馬券紹介 ゲロゲロッ!!

126着（前回117着）カース

マイクロネット／'89・12・23
6,800円／SHT／4M

全投票平均点 3.886
本誌の平均点 6.25

とにかく1面からゴチャゴチャしてて、スクロールもなんかギコチない。色使いも原色ぽいものが多くて目が疲れるし、背景と敵キャラの区別がつかないこともやたらある。敵の弾の多さと岩の速さも尋常でなく、まさに極悪そのもの。その名のとおり力（ー）スなデキだぜ。（東京都・三沢貞夫・21歳）いつも順位の低い「カース」だけれど、こいつは学芸会のようなシロウトっぽい味があってよい。プレイしてあげてるという優越感を味わいながら遊べるぞ（笑）。（大阪府・橋本久仁彦・32歳）
★下位四天王の1本だが、そんなに悪くないという声も？

●新着不人気馬紹介 ようやくオッズ表に登場したかわいそうな不人気馬のデキは？

66着（前回—）ワードナの森SPECIAL

ビスコ／'91・4・26
6,300円／ACT／4M

読者 6.5714
本誌 6.75

なつかしいアーケードものだけど、忠実な移植がされてるうえにオリジナルのボスまで入ってるから、昔やりこんだ人には感涙もの。だけど難易度が少々高いのとゲーム自体が古いのは、ちと難かな。（山形県・田山圭二・20歳）

84着（前回—）ヴェリテックス

アスミック／'91・4・5
6,800円／SHT／4M

読者 6.0769
本誌 5.75

音楽はまあまあなんだけど、ゲーム内容は一昔前のありふれたシューティング。ウリの多重スクロールも単調なだけだし、やられるとあっというまに前にもどされるのもヒドイ。最後のボスも強すぎるぞ。（大阪府・高橋文夫・16歳）

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

前回から新たに始まった「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクされるかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというものだ。今月はセガの最新野球ゲーム「プロ野球スーパーリーグ'91」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。はたしてこいつは何着にランキングするか、右のハガキように書いて送ってくれ。当選者表は誌上でするぞ。

今月の着順予想

編集部予想は67着だぞ（ウソ）

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は期待されてた体感ゲーム「ギャラクシーフォースII」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

これは賛否両論が予想されそうだが……

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名様に、ヘンなノリの海外ソフト「ジェームズボンド」と好きなソフト1本のセットをプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで！）③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は11月6日だぞ。

今月のドッグフード！

こいつはなかなか笑えるぞ

BE・メガ編集部総評

先月「ソニック」が史上最高点でトップにたったけど、あいかわらずその強さに変わりはない模様。一方対抗の「アドバンスド」が若干ポイントダウンしてしまったため、当分「ソニック」の王座は動きそうにないかな？　今月は8月に発売された期待の新作たちが登場してきたけど、だいたいは予想どおりの結果といった感じか。次回は体感ゲームの最後の砦「ギャラクシーフォースII」が登場予定だぞ。

【誌上欄外レース場】さてさて、「モナコ」の欄外レースは終わっちゃったけど、やっぱり欄外レースは続けたいものだ。ということで今度の欄外レースは「アウトラン」でいくぞ。応募者は「アウトラン」の"プロ"モードでのゴールタイムを送ってくれ（コースは自由。プロモード以外のものはすべてボツ！）ただし予選通過タイムは4分45秒だぞ。これを超えたら証拠物をつけて応募するべし！

読者レース応募券11月

―WORLD WIDEな情報を先取り―

BEメガ NEWS & INFORMATION

スクープ

PCエンジンDuoが発売!MEGA-CDへの影響はいかに?

PCエンジンDuoが発売されたが……

セガのMEGA-CDが4万9800円で12月1日前後に発売される、とは前号に載せたとおり。そのMEGA-CDの発売に先立ち、日本電気ホームエレクトロニクスからCD-ROM一体型の「PCエンジンDuo」が9月21日についに発売された。

待来は本体とCD-ROMユニットがセパレートとなっていたが、この「PCエンジンDuo」では一体型になって、価格は5万9800円。

MEGA-CDと比べて、RAM容量などで劣るものの今までのソフト資産と強みがあることも見逃せない。一方ではMEGA-CDの登場がどんな影響を与えるか興味がもたれるところだ。

HuカードとCD-ROMが一体型で発売された「PCエンジンDuo」。

機能が充実され、ユーザーの期待が高まる「MEGA-CD」。

前評判が高いゲームソフトの発売日には長蛇の列ができるという新宿ヨドバシカメラだが……。

ハドソンなどPCエンジンのソフトメーカーでは多数のゲームソフトを展示して盛り上がっていたが……。

9月21日に発売されたPCエンジンDuoも発売の初日からあるショップでは4万7000円と定価から1万円も引かれている状態。店頭にもいくつか商品が目立っていた。

一方、PCエンジンDuoの発売後に開催されたCSGショーの東京会場では、CD-ROMのソフトが多数展示されていた。ソフトでは資産をもっているPCエンジンだけにMEGA-CDのほうもソフトの面で心配されるため、これから年末にかけて、どんな展開になるか面白いところだろう。

アメリカではスーパーNES発売!ソフトの不足で売れ行きにぶりがち

国内ではMEGA-CDで話題持ち切りというところだが、アメリカではあのスーパーNES(スーパーファミコンのアメリカ版)が9月1日に発売されたそうだ。

昨年の年末、国内では売り切れ状態となったスーパーファミコンだが、アメリカでは売上げがややにぶりがち。アメリカでの価格は「スーパーマリオワールド」がバンドル(ソフトが付属されている)されていて、200ドル(約2万6000円)。日本ではいまだに人気がある「スーパーマリオワールド」だが、アメリカではちょっと弱いというのが現状。「F-ZERO」に関しては人気が低いそうだ。また、「F-ZERO」以外のソフトに関しては手に入らない状態。

海外ではNESが主流だが、NESユーザーがスーパーNESへ移行した国内の場合とは事情が違う。

一方、メガドラのアメリカ版ジェネシスでは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の人気が高まったせいか、売上げ好調という。アメリカの場合は、マリオよりはソニックといわれているようだ。

秋のCSG新作発表会ではMEGA-CDソフトも動いていた!

8月30日から大阪会場でスタートした秋のCSG新作発表会も9月23日、24日に池袋のサンシャインシティで開かれた東京会場が最後となった。今回の発表会の目玉はやはりMEGA-CDのソフトであろう。おもちゃショーで登場したMEGA-CDのハードはすっかりおなじみになったが、ソフトのほうはちょっと心配といったところ。しかし、セガをはじめ、ゲームアーツ、シュールド・ウェーブなどMEGA-CDソフトの開発で一歩リードしているメーカーからの出展は、ユーザーにとっては非常に印象深かったところだろう。

毎度おなじみとなったゲーム大会も数多く開催され、みんな楽しめたようだ。

今回の目玉となったMEGA-CDソフトを見ようと大勢の人が集まった。

CD-ROMもROMカートリッジも続々登場！期待の3×3EYESも出たぞ!!

CSGレポートI　セガ編

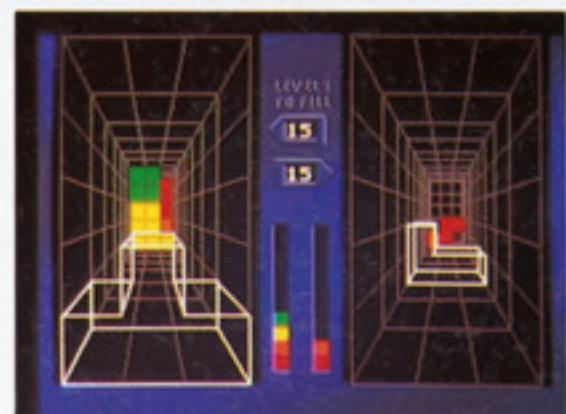
「お待たせしました」といった感じでユーザーの前に登場したMEGA-CDソフト。おもちゃショーで流れていたデモ画面ではどうも真実味がなかったという意見が多かったようだ。そこで、今回のCSG新作発表会でゲーム画面の展示が期待されるところであった。しかし、今回のショーでもゲームができる状態のソフトはなかった。

そんななかでも、セガからMEGA-CDで発売が予定されている「聖魔伝説３×３ＥＹＥＳ」が出展されていたのだ。展示されていた内容は、２、３シーンの画面。特に会話のシーンではアニメーションが使われ、画面のキャラが口パクしている様子が見れた。このゲームはCD-ROMということでこれに声が入るのではないか。そうすれば今までのゲームとはちょっと変わったゲームになること間違いないといったところだろう。３×３ＥＹＥＳは本誌の期待ソフトの順位でも上位に入っている期待ソフトであるだけに今後の開発に期待したい。

セガのブースでは３×３ＥＹＥＳのほかにＲＯＭカートリッジで「戦場の狼II」「レンタヒーロー」「ブロックアウト」「ワンダーボーイV　モンスターワールドIII」、およびゲームギアでは「アックスバトラー」「アーリエル」が展示され、いずれもゲームができる状態になっていた。

セガのブースはいつも人でいっぱいなのだ。ゲームしているユーザーも満足そうだ。

おっと、初公開。これがＭＥＧＡ-ＣＤのゲームなのだ。ビックリ。

「ワンダーボーイVモンスターワールドIII」も大人気。

3D感覚の「ブロックアウト」にはハマってしまう。

GGで新しいシステムを取り入れた「アックスバトラー」。

GGシミュレーション「アーリエル」。完成度は高い。

テクノソフトのCMガール決定!! 新メンバーの「GAL'Sクラブ」をよろしく

前号でも掲載したテクノソフトの「ＣＭガールオーディション」。最終審査の結果がついに発表されたのだ。今回は応募総数216名から１人のみエントリーされた。今回選ばれたラッキーガールは「ＡＴＵＫＯ」ちゃん。先輩の「ＫＡＮＡＫＯ」ちゃん、「ＳＡＴＯＭＩ」ちゃんと一緒に「テクノソフトGAL'sクラブ」の一員としてイベントやＣＭに登場するのだ。ＣＤ-ＲＯＭの声優でも活躍するそうだ。

はい、「ＡＴＵＫＯ」です。よろしく！どんどんファンレターを書いて応援してくださいね！

ハイビジョンのTVゲーム実演 CGを使ったゲームがCD-ROMで？

８月24日、25日に浦安市民プラザWAVE 101で行われた「サイバー・アート・フェスティバル'91」で将来期待されるハイビジョン・ゲーム「ホームラン・コンテスト」が展示されていた。このイベントはコンピュータ技術によるアートの展示会だが、今後、ヴァーチャルリアリティやＣＤ-ＲＯＭでアートも表現できるのではないか。

世界初ハイビジョン専用ゲーム「ホームラン・コンテスト」。

「TERA」イベントインフォメーション

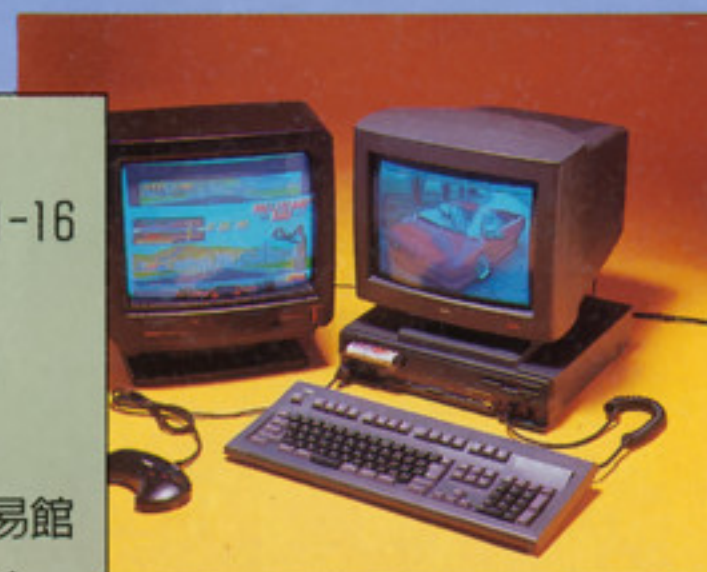
ＩＢＭソフトからコンストラクションまで体験

２ＣＰＵをフルに生かしたゲームソフト「パズルコンストラクション」の発売でにわかに盛り上がりを見せているテラドライブ。このテラドライブ体験イベントとして「ＴＥＲＡ　ＳＵＭＭＩＴ '91」が開催される。

場所は東京、大阪、名古屋の３会場。「僕はテラドライブを持っていないから」と言っていると後悔するぞ。実はＭＥＧＡ-ＣＤのソフトも…という情報も入ってきているんだ。また、来場した人にいろいろなプレゼントも用意されているそうだ。

詳しくはテラドライブ取扱い店か、セガ・エンタープライゼスＰＣ事業部(電話03-3743-7592)。東京会場■10月26日(土)、27日(日)／大阪会場■11月２日(土)、３日(日)／名古屋会場■11月16日(土)、17日(日)　土曜日が午後１時～午後６時、日曜日が午前10時～午後５時。

みんなで体験しよう！

東京会場：ダイドーホール
（東京都千代田区外神田3-1-16 ダイドーリミテッド9F）
大阪会場：国際見本市会館
（大阪府中央区本町橋）
名古屋会場：愛知県産業貿易館
（名古屋市中区丸の内3-1-6）

パズルコンストラクション、IBMソフト、MEGA-CDソフト（？）が体験できる。

ノスタルジア、LUNAなどデモで ROMカートリッジでも続々と新作が展示

CSGレポートII
サードパーティー編

サードパーティーからもMEGA-CDのソフトが出展されていた。

なかでもシュールド・ウェーブの「ノスタルジア」はMEGA-CDで動いていなかったものの、パソコンで画面を出していた。この画面はパソコンの画面ではあるが、MEGA-CDに移植される画面をそのまま再現したものだった。画面だけでなく、システムもできている様子で、ゲームができる状態になっていた。完成度はかなり高いのではないかと予想される。おまけに一般ユーザーの日にはパソコンを使って、ゲーム大会を行っていたほど。MEGA-CD本体と同時発売の候補として考えてもいいのではないだろうか。

ゲームアーツのブースで流れていたデモ画面。

MEGA-CDの本体も堂々と展示されていた。

MEGA-CDソフトとして注目される「ノスタルジア」。

また、ゲームアーツのブースではMEGA-CD本体を2台並べて展示するなど力の入れぐあいが感じられた。「天下布武」「LUNAR」ともにデモ画面であったが、いかにもMEGA-CDらしいアニメビジュアルが注目されていた。

映画のアニメの上映が間近に迫っている「デトネイター・オーガン」の開発を行っているホット・ビィではビデオが上映されていた。このビデオを見ると「これがゲームになるのか」ということで期待が高まるところだ。

「デトネーター・オーガン」はビデオであった。

カートリッジではウルフチームの「エル・ヴィエント」ゲームアーツの「アリシア ドラグーン」など人気があったようだ。

RELEASE 古代祐三作曲の「ベアナックル」がCDでも発売！

ベアナックル CD

メガドラ「ベアナックル」のサウンドを古代祐三氏が担当したことはユーザーならご存知かと思うが、その「ベアナックル」がオリジナルCDとして9月21日にアルファーレコードから発売された。このCDはメガドラの音よりよくなっている。メガドラでは「スーパー忍」以来だけに古代氏も気合いを入れた作品だ。価格は2,500円。

「アクションゲームの音楽は難しいですね」と語る古代さん。

サウンドボードIIバージョンとアレンジバージョンが5曲収録されている。

LD BOX イース LD

キングレコードから「LD BOX イース」が10月21日に発売される。このLDにはあの名作ゲーム「イース」がドラマとして収録されている。キャストは有名な声優が続々登場。価格は2万円。

このLDは限定版として発売。オリジナルテレカ、カレンダーなど豪華8大特典がある。

ドラゴンナイトII CD

「ドラゴンナイト2」がNEC アベニューからCDで登場。オリジナルサウンドを全曲収録。そのほか、13曲をノンストップ・ディスコバージョンにアレンジ。10月21日発売。価格は2,500円。

特典として原画ポスターも付いている。

コナミからカードゲーム発売！

コナミは手軽に遊べるカードゲームを2種類、9月13日から発売した。一つは「パラレルターン」(1,500円) で、5人まで楽しめるスキーゲーム。決まった数のカードをつなぎゲレンデを降りていく。もう一つは「ホーンテッドホテル」(1,500円) で、ホテルを占拠する幽霊を退治するゲームなのだ。

みんなで楽しく遊べるコナミのスキーカードゲーム「パラレルターン」。

岡山放送「BEメガワールド」

10月11日「GGアレスタ」(コンパイル)
10月18日「クニちゃんのゲーム天国」(セガ)
※毎週金曜日午後5時30分から放送中

11月2日(土)、3日(日)10時〜17時
「BEメガワールドinスポーツフェア」
場所は岡山県総合グラウンド

イベント情報

イベント要チェック！ MEGA-CDの登場も

秋のCSG、AMショーも終わり、ほっとしている場合ではない。この先「TERA SUMMIT'91」、「BE メガワールド inスポーツフェア」といろいろあるよ。特にこれからのイベントは要注意。MEGA-CDソフトが動くかもしれないからね。

「SNK スポーツゲーム大会」

SNKは体育の日にNEO・GEOゲーム大会を開催する。ゲームは「リーグボウリング」「2020年スーパーベースボール」「キング・オブ・ザ・モンスターズ」。1回につき64人を予定している。参加者全員にメモリーカード、上位入賞者には景品がもらえるのでぜひ参加しよう。

10月10日（体育の日）
第1回　午後1時から午後2時
第2回　午後4時から午後5時
「上新電機J&Pコスモランド」5F
（大阪市日本橋5丁目6－7）
※なお、開催1時間前から整理券を配布するので早めに行こう。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

アイ ラブ ドナルドダック

●セガ／12月20日発売予定／4,800円／ACT／4M

ミッキーのスタッフによる傑作だ

宝の地図を見つけたドナルドダックが世界中を飛びまわる冒険アクションだ。キャラクターがディズニーアニメなみに動くぞ。

これは本誌の読者レースでも評価の高い、「アイラブ！　ミッキーマウス！」の開発スタッフが作ったディズニーキャラクターゲームの第2弾だ。

今度はアヒルのドナルドダックが主役。ひょんなことから見つけた宝の地図を手がかりに、ドナルドが財宝をめざして世界中を冒険するアクションゲームなのだ。だが、行く先先には財宝を横取りしようとたくらむ、ピートギャング団が待ちかまえているぞ。

だが、ドナルドダックも財宝を奪われまいと、〝シュッポン〟という、吸盤のついた棒を発射する銃を使う。これは敵や壁めがけて撃つと、吸盤がシュッと飛んでいき、ポンと気持ちいい音をたてて吸いついてくれる、平和的な銃で、当て敵を一定時間だけ気絶させられるのだ。

冒険を繰り広げる舞台は、街中、砂漠、遺跡などがあり、本当に世界中を旅しているかのようにめまぐるしく変化して、なかなか楽しませてくれる。

そして、ときにはおなじみの仲間、グーフィーたちに情報やアイテムをもらって助けてもらうこともできる。

ゲーム中のしかけもディズニーアニメのノリをうまく再現していて、トウガラシをうっかり食べると、口がヒリヒリになったドナルドダックが超スピードで走ったり、ポリバケツから憎みきれない愛嬌たっぷりの敵が飛びだしてきたりするのだ。

とにかく「アイラブ！　ミッキーマウス！」をプレイした人ならわかると思うが、これは絶対にキャラクターものにありがちな駄作ゲームなんかじゃないから期待してろよ。

ストーリー

ある日、ドナルドはスクルージおじさんの書斎のかたすみで、1冊の本を見つけました。その本の表紙には〝グルジア王と隠されたダックの秘宝〟と書かれていました。

「WOW！ この宝が手に入ればスクルージおじさんよりも大金持ちになれるぞ」

ピートギャング団の一味は、その宝の地図を奪おうとドナルドのあとをつけていきましたが、ドナルドが飛び越えたマンホールの穴に落ちてしまいました。

ドナルドはさっそく、ヒューイ、デューイ、ルーイの3人の甥っ子をつれて宝探しの旅に出ることにしました。しかし、そこに怒ったディジーがやってきたのです。

怒ったディジーを置いて、ドナルドは飛び立っていきました。しかし、懲りもせずそのあとをピートギャング団が追っていったのでした。

最初は街中から始まる。標準装備のシュッポンを使って敵を気絶させながら進むのだ。吸盤が吸いつく音がリアルで笑えるぞ。

拡声器から出る音をよけたところ。おお危ない。

トウガラシを食べてヒーヒーいいながら走るドナルド。あまりの速さに敵もあぜんとして見ている。

怪しい火の玉がうごめく遺跡内部。狭いところはおしりフリフリのスライディングで。

赤いシュッポンを入手すると、垂直な壁も登れるぞ。

このゲームは面を順番にクリアするのではなく、いつでも飛び出せる飛行機で世界中を行ったり来たりするのだ。

電線をつたってスイスイ移動することもできる。

砂漠には蟻地獄、ハゲ鷹、サボテンなどの怖〜い生き物がウヨウヨしている。

ゴールデンアックスII

●セガ／12月20日発売予定／価格未定／ACT／4M

再び激しい戦いが始まる

現在でも支持の高いゴールデンアックスがバージョンアップして再登場！ 魔法と技も新しくなったぞ。

メガドライブ初期のソフトながらも、なかなかの完成度だった「ゴールデンアックス」。この続編、「ゴールデンアックスII」がようやく登場することになった。さっそくその内容を紹介していこう。

まず、ゲームシステムだが、これは「ゴールデンアックス」のものとほぼ同じ。3人のなかから戦士を選択し、剣と魔法を使いこなしながら敵をザクザク斬り倒すというもの。もちろん通常の2人同時プレイと、最高に熱くなれる2人対戦「DUEL」モードもそのまま受け継がれている。

主役はあいかわらずアックス、ティリス，ギリウスの3人だが、今回は技が一部変更されているのだ。前作では攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと、ふりむきざまに斬りつけたりすることができたが、IIでは同じ操作でもさらにハデなバック攻撃ができるようになった。これがどんな技かは、とりあえず写真を見てもらいたい。

また、敵キャラクターのザコはだいたい前作と同じ感じのものになっているものの、各面の最後にいるボスキャラは新しいものが多数登場するみたいだ。今回は残念ながら1面のボスまでしか載せられないけど、これを見るかぎりでは2面以降も期待できそうだぞ。

システムはキャラクターセレクトなど、すべてはぼ前作をそのまま生かした作りだ。

今度の敵はデス＝アダーと何らかのつながりがあるのだろうか？

グラフィックはもとより、主人公がやられたときの断末魔の叫び声も鮮明になった。

これが一面のボスだ。この巨体が振り回すハンマーは当たると超痛い。こちらも威力の大きい下突きで対抗せねば。

チキンレッグもこんなに洗練されたデザインに変わった。

前作のシーフは魔法使いになった。こいつを倒して魔法の素の本を奪え。

アックス＝バトラー

アックスはシャドーダンサーふうの、風の魔法を使うようになったぞ。

やはり、残像が残る鋭い剣さばきは健在なのだ。

ティリス＝フレイア

さらに強力になった炎系の魔法が炸裂！

後ろ斬りは、かっこよく身をかわして空で斬るようになった。

ギリウス＝サンダーヘッド

魔法は雷から氷（？）の嵐に変わった。

ギリウスの転がり攻撃は、斧を中心に回転するものに変わった。

太平記

●セガ／12月13日発売予定／価格未定／SLG／8M＋B•B

鎌倉末期の戦乱を描くSLG

これまであまり扱われることのなかった、鎌倉末期の両雄、足利尊氏と楠木正成の戦いを中心にしたシミュレーションだ。

タイトルを見て気づいたかもしれないが、これは現在NHKで放映中の歴史ドラマ「太平記」をもとに作られたシミュレーションゲームだ。内容は歴史シミュレーションとしては珍しく、鎌倉末期の戦乱を描いている。

主役はこの時代の武将、足利尊氏と楠木正成の2人で、プレイヤーは最初にどちらかを選んでシナリオを進めていく方式を採用している。つまり、1本のゲームで立場の異なる2種類のシナリオが楽しめるというわけだ。

ゲームシステムはセガの「三国志列伝」をさらにバージョンアップした感じだが、グラフィックとサウンドは歴史ドラマっぽい荘厳なイメージに仕上がっているぞ。

ゲーム開始直後に主人公を選択。どちらを選ぶかによってシナリオの展開が変わってくるのだ。

失敗に終わった倒幕計画により日本は戦乱の世になった。そしてシナリオはここから始まる……。

見てのとおり、三国志列伝に近いが、ゲームシステムはかなり違った感じだ。

戦闘中に武将同士がぶつかると、弓による一騎討ちになる。

戦闘は陣形を選択したあと、大まかな命令を与えると、各兵士がおのおの判断で動いてくれる。

中嶋悟F-1 GRAND PRIX

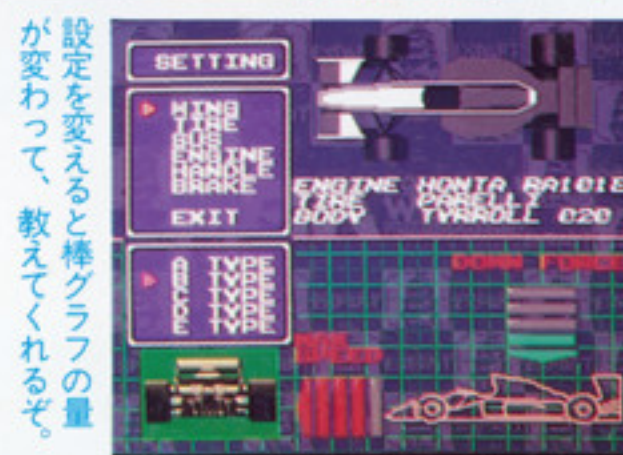
●バリエ／12月中旬発売予定／7,800円／RAC／8M

走る前からレースは始まっている！

日本人初のF-1GPフルエントリードライバー中嶋悟が監修したレーシングゲーム「中嶋悟F-1 GRAND PRIX」。このゲームは真上から見おろすトップビュータイプで、コースを走ると画面は上下左右にガンガンスクロールしていくのが楽しい。

特徴は前にも紹介したとおり、セッティングの細かさ。ウイングやタイヤ、ハンドリングなど5段階に設定ができる。設定画面では記号だけを表示するのではなく、設定を変えることで何に影響してくるのかをグラフによって視覚的に表現してくれるので、初めての人でも分かりやすいシステムになっている。あとはフリー走行で調整していけば完璧だ。

もちろん、F1に欠かせない16戦グランプリモードやスポット参戦もあるし、オプションモードではパッドのアサインやランクの変更もできるのだ。

いい成績を残せば、他のいいチームから声が掛かるのだ。

設定を変えると棒グラフの量が変わって、教えてくれるぞ。

F-1サーカスMD

●日本物産／12月27日発売予定／7,500円／RAC／4M+B・B

PCエンジンからの移植作品だ

F-1ブームの波に乗って、またまたレースゲームが登場したぞ。その名も「F-1サーカスMD」。すでに出ているPCエンジン「F-1サーカス'91」の移植版なのだ。

このゲームは、エンジン版よりもパワーアップされており、その1つが〝縮小マップ〟だ。この機能があるおかげで、より画面が見やすくなったぞ。詳しくは次号で。

右上に注目！

右上にあるマップでメイン画面外の状況が把握できるようになっている。

実物なみに細かいセッティングができる。

敵車の順位と状況も表示される。

DAHNA～女神誕生～

●アイ・ジー・エス／12月発売予定／8,900円／ACT／8M

進めダーナ！ 君はひとりじゃない！

「DAHNA～女神誕生～」は名前からしてRPGのように思われがちだが、実はアクションゲームなのだ。それもただ淡々と進むアクションゲームではなく、ラウンドが進むとシナリオ上で関係してくる動物や魔物を仲間にできるのだ。しかも、それらに乗ってゲームを進めるというんだから、ちょっと変わってるよね。

ストーリーは、恩師の魔術師マッシュを異形の者に連れ去られ、ダーナはそれを追って、魔物がいる東へと向かうといった内容。

ステージは全6面、8メガの大容量で発売は12月だ。期待しよう。

断崖絶壁での戦い。水中から半魚人が襲いかかる！

1面、ダーナが育った村だ。魔物の襲来で廃虚となってしまった。

巨人キドとともに進む。心強い味方だ。

テクモワールドカップサッカー92MD

●シムス／1月31日発売予定／6,200円(予価)／SPT／2M

久々の純粋サッカーゲームだ

テクモの「ワールドカップサッカー」を、このたびシムスがメガドライブに移植する。その名も「テクモワールドカップサッカー92MD」。一時、ゲーセンを賑わせたゲームだけに、〝期待大〟の人も多いだろう。

このゲームの特徴は、とにかくキャラの動きがなめらかなので、違和感をあまり感じさせない点だ。まぁ、詳しくは次号で紹介するので、今月はこれでカンベンね。

試合開始！ 敵は強豪のイタリアチームだ。

敵と味方が入り乱れているなか、シュートのチャンスが！

スポーツものには対戦が必須。

こぼれたボールにむらがる選手の群！

鋼鉄帝国

●ホット・ビィ／1月上旬発売予定／7,800円／SHT／8M

中世の香りがするシューティング

アースカラーを基調にしたグラフィックとレトロな雰囲気のキャラが、どこか宮崎駿のアニメを思い出させる「鋼鉄帝国」。だがそんな雰囲気とは裏腹に、このゲームは随所に新要素が盛りこまれてるバリバリシューティングなのだ。

そのなかでも、今回最も注目したいのはマイキャラの〝レベルシステム〟。これはRPGのレベルアップをシューティングに応用したもので、アイテムキャラを倒すと出現するＥＸを取ってパワーアップしてゆくというもの。このシステムにより、ゲーム中自機を切れ目なくパワーアップさせられ、また再スタート時の大幅パワーダウンが防げるようになった。

新しモノ好きの君にピッタリだ！

幻想的なキャラが魅力的だ。

映画のようなオープニングがシブイぜ。

究極ボム「イマミオサンダー」は超強力。

エグザイル

●RIOT日本テレネット／11月29日発売予定／8,700円／ARPG／8M＋BB

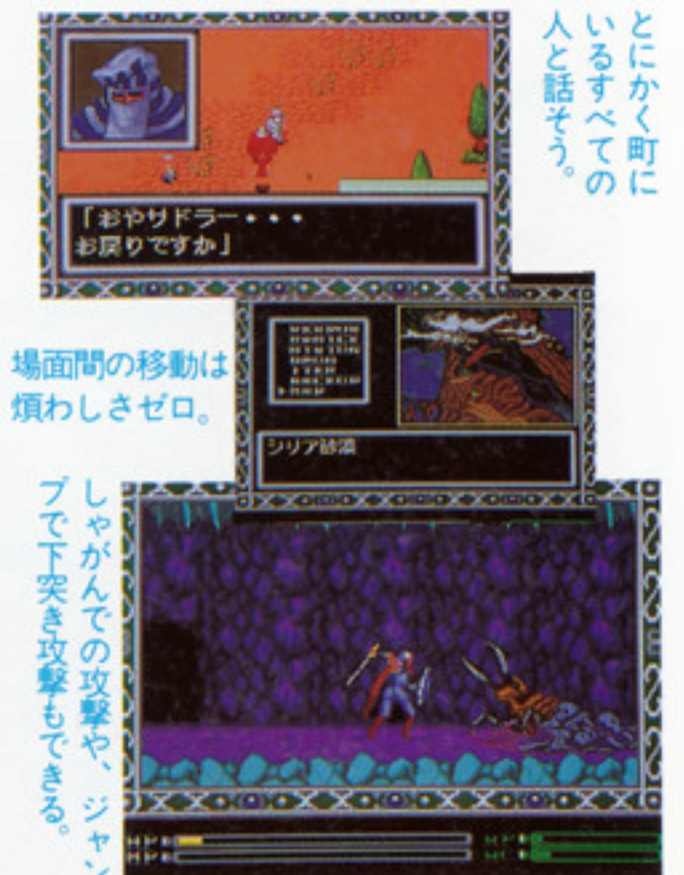
アヤしい香りがプンプン漂うARPG！

「エグザイル」はアクションとロールプレイングの要素が詰まったおトクなゲームだ。プレーヤーはアサシンの首領サドラーとなり、中東はおろかフランスやインド、果ては次元を越えて日本まで遠征して大暴れするのだ。宗教色の濃いストーリーも興味深いぞ。

先に発売されたPCエンジン版は、CD-ROM2の強みでビジュアルシーンがふんだんに使われていたけど、メガドラ版でもそのへんは楽しめるぞ。

さらにアクション面が強化され、細かい部分で何かと修正が施されているので、非常に嬉しい移植といえるだろう。発売日まで今しばらく待て！

戦闘シーンだ！

とにかく町にいるすべての人と話そう。

場面間の移動は煩わしさゼロ。

しゃがんでの攻撃や、ジャンプで下突き攻撃もできる。

ワニワニWorld

●KANEKO／1月発売予定／6,600円／ACT／4M

キャラのカワイさは保障つき

全盛時に比べ、やや下火になってきたパズルゲーム界に、新たな火をつけるべく、KANEKOより放たれたのがこのゲーム、「ワニワニworld」だ。以前は、「ベルリンの壁」というタイトルで紹介されていた作品だ。

ゲームには５つのワールドがある。プレイヤーは〝ワニワニワールド〟の住人のワニを操つり、ハンマーで穴を掘る。そしてその穴に敵を落とし、最終的に敵を全部片づければ、めでたくクリアとなる。また、敵を倒すとさまざまなアイテムが出るなど付加要素ももりだくさんだ。

キャラもスゴくカワイイぞ。

ハンマーで床に穴を開けろ。

敵を開けた穴に落とすんだ。

じつは海外版ではキャラが、チーターになっているのだ。

港のトレイジア

●RIOT日本テレネット／12月下旬発売予定／8,700円／RPG／8M＋BB

ほのぼのとした気分が味わえるぞ

先月号でおおまかなストーリーを紹介したので、今月は主人公を想う女剣士、バネジーの話をしよう。彼女は、主人公に秘かな思いを寄せつつ、彼と一緒に旅をするのだが、主人公が故郷に残してきた恋人（トレイジア）の存在を知っているだけに、自分の想いを打ち明けられないでいるのだ。

このゲームは今までのRPGとはだいぶ雰囲気が違う。主人公がトレイジアを想う時、美しいビジュアルが表示されるなどの演出もあり、従来のゲームで見慣れているファンタジー世界とは違った１面をこのゲームで見ることができるだろう。

主人公は私です →

橋の向うには一体どんな試練が待ち受けているのやら。

正面にいるヤツはいかにも悪人ぽい外見だ。戦う？

信長の野望 武将風雲録

●光栄／12月下旬発売予定／価格未定／SLG／8M、B・B

待望の信長シリーズがついに登場

シミュレーションファンならずとも、ゲームファンなら誰もが首を長くして待っていただろう「信長の野望」。サッソウと登場だ！

信長の野望シリーズ最新作の「信長の野望 武将風雲録」が、ついにメガドラに移植されることになったぞ。

シミュレーションファンならずとも、一度は聞いたことがあろう「信長の野望」。今回の〝武将風雲録〟は、光栄いわく「文化と技術にキーワードをおいてある」そうだ。茶器、鉄砲、鉄甲船などがメインとなっていて、それをもっているかが勝負のポイントになる。

現在開発中ということで、まだプレイすることができないが、オリジナルの完成度の高さから期待してソンはないゾ！

光栄の代名詞ともいえるゲームがこの信長の野望だ。

システム的には最近発売されたスーファミ版に近いそうだ。

好きな戦国武将に成り代わり、全国を統一を目指せ。

発売は12月だから、いまからこづかいを貯めとけよ。

ファイティングマスターズ

●トレコ／12月上旬発売予定／6,800円／ACT／4M

多彩な技と個性がウリの異種格闘

世間じゃ「ストリートファイターⅡ」がいまだに人気だけど、こいつはアレに似たメガドラ版異色格闘ゲームなのだ。

〝格闘〟を純粋に追求したのが、この「ファイティングマスターズ」。とにかく相手のバイタリティがなくなるまで戦い続けるといった、問答無用のデスマッチゲームなのだ。

プレイヤーは12体のキャラから1体を選び、次々に挑戦してくるモンスターと戦い、勝ち抜いていくといったゲーム内容。まぁ、「ストリートファイターII」を想像してもらえばわかりやすいだろう。

12体のキャラにはそれぞれ個性的な技があるので、どのキャラでプレイするかはキミしだいだ。

12のキャラから1人を選んで戦え。各キャラの特徴を把握するのが勝利への近道だぞ。

システム的にはアーケードの「ストリートファイターII」タイプだ。敵が死ぬまで徹底的に戦え。

なかにはいろんな種族がいるのだ。ファイヤーが強烈!!

これまた変わったヤツどうしの対戦だ。青いヤツはハリ手攻撃がイカス。

新作ハミダシ情報

三國志Ⅱ

●光栄／11月下旬発売予定／価格未定／SLG／8M、B・B

〝信長〟に続き、またまた光栄から登場するソフトは、なんとあの「三國志II」だ。〝三国志シミュレーション〟は、過去いくつか登場しているが、やはり本家本元といったらこの光栄の「三國志」抜きには語れまい。

これまた発売が11月と急だが、期待してて間違いないデキのハズ。年末の目玉ソフトだぞ。

ところで、光栄の「三國志Ⅱ」といっても、パソコン版と、ついこの間発売されたスーパーファミコン版があるが、基本的には後者のスーパーファミコン版のシステムで移植されるようだ。

発売も急きょ11月下旬になったから、詳しくは来月するぞ。

魔天の創滅

●講談社総研／6月発売予定／8,700円／RPG／8M、B・B

講談社総研のメガドラ第2弾作品は、本格派ファンタジーRPG「魔天の創滅」。

登場人物は、主人公とそのガールフレンド的存在の女の子、そしてスモールドラゴンの3人(?)がメインキャラとなり、最大6人で冒険をしていく。

戦闘はもちろん、通常時においてもそれぞれが個性あふれる行動を取るので、プレイしていて飽きのこないゲームなのだ。

BEEPLE LAND
びーぷるランド

今月の論

この夏「アウトラン」が発売されて好評だった。メガドラ自体アーケードゲームの移植の多いハードだけど最近の状況は少し違うみたい。というわけでみんなの意見を集めてみたぞ。

●今回のテーマは移植ゲームについてだそうだが、最近はあまり誉められるソフトがない。その理由のひとつに移植度の低さがある。とくに最新の業務用から移植など無謀な策だと思う。確かにそれによって技術の向上はあるにせよ、思い入れのあるゲームを下手な移植で沈没させたくはないとは、誰もが思うのではないだろうか。それならいっそのこと、斬新なアイデアが入っていた昔の名作なんかを移植するほうがゲームの完成度が高まっていいんじゃないかな？　というわけで、メーカーさんは最新ゲームばかりに目をとらわれていないで、いまだ移植されてない過去の名作に目を向けるべきじゃないでしょうか。とくにセガさんはメガドラ初代「スペースハリアー」をそろそろ移植してもいいんじゃない？　ほんとお願いしますよ、セガさん。

（兵庫県・山本正己・14歳）

●メガドラの移植ゲーム、最近はかなりレベルが上がりましたね。初期のメガドラはなんとも情けなや……チーン!!の世界でしたが、今は良質ゲームがかなり増えました。でも……なかにはグラフィックだけ良くて内容はスカ……っていうのがあるのも事実ですね。ですから、アーケードを移植するにあたっては基本になるゲームがもつ特有のゲームバランスを崩さずに取り組んでほしいものです。現にファミコンなんかグラフィックは今ひとつだけど、まだソフトはそこそこ売れてる。そこんところは各メーカーさんわかって日夜励んでおられると思いますが、もう一度再認識してほしいものです。

（島根県・小西大・24歳）

●ちょっと新作スケジュールを見てほしい。これまで移植ソフトといえば、アーケードマシンからホビーマシンへというものがほとんどだったが、なぜか最近はパソコンゲームからの移植が多いと思う。これは予定表を見れば一目瞭然だ。「イースIII」や「アンデッドライン」「プリンス・オブ・ペルシャ」「ノスタルジア」「A列車で行こう」などなど、ちょっと挙げてもこわいぐらいある。これは別のい い方をすれば、近年のアーケードゲームは移植をしても売れない、人気がない、要するにつまらないということであろうか？　ここはひとつアーケードマシンにももう少しがんばってもらって、移植しても爆発的に売れるようなソフトを開発してほしいと思うし、もっとそうなるようにメーカーさんにも頑張ってほしいと思う。最近アーケードメーカー（特にナムコ、セガ、タイトー）はホビーマシンに気を取られて、アーケードゲームに力が入っていない！　だから各メーカーさん、もっとアーケードゲームの開発に力を入れてゲームユーザーの心をくすぐってくださいよね。

（奈良県・メガドライバー唯・18歳）

●最近不満の多かった移植作をCDでリメイクしろというユーザーがかなり目につきますね。その人たちは「アフターバーナーII」「ダライアスIII」などをよく例に挙げていますが、MEGA-CDで出すことによって、あれ以上どうにかなると思っているのでしょうか。まあ、処理が重くはなくなるでしょうが、グラフィック面ではたいした変わりはないと思います。だいたいMEGA-CDでは同時発色数やスプライト数になんら変化はないのですから、キャラが大きくなったりすることもないでしょう。ユーザーもハードについて、もっと勉強する必要があると思います。そうすれば可能か不可能かもだいたい理解できて、移植作に対する見方も変わってくるでしょう。これからはユーザーももっとオリジナルに目を向けるべきだと思います。　（群馬県・黒岩義広・17歳）

●みなさんたいていはそのゲームのキャラクターの動きが似ていないとか、ソフト面のことばかりいいますけど、ハード的なことに目を向けるのも悪くないんじゃないでしょうか。たとえばパソコン系の移植ならマウスをつけるとか、ドライブゲームにはハンドルコントローラーを別売するとか……。もしもストIIが出るんなら、こういうことも重要になるんじゃないかな。どうです、みなさん。

（愛知県・若山幸雄・18歳）

［1月号のテーマは……最近元気がないから がんばれゲームギアです］

【BEメガ総括】メガドラの移植ゲームといっても、いろいろあるけど、要は面白さを残した移植ってのが大切なんだろうね。それと家庭用のハードは数年間同じままなのに対し、パソコンやゲーセンのハードは日進月歩に進化してるってのも、忘れちゃいけないことだね。一部も違わない完璧な移植なんて所詮無理なんだからさ。ということで今後もいい形の移植作に出会いたいものだよね。

●先日やっと「アドバンスド大戦略」をクリアしました。ハッキリ言って疲れました。途中でホントに飽きてしまったんだけど、なんとかがんばってやりました。しかしエンディングには、もうガッカリです。なにか間の抜けたエンディングで、達成感はほとんどありませんでした。確かにゲームのシステムはスゴイものがあるんですけど、ゲームクリア時の暗さや、やってる間のむなしさなど、最初は気にならなかったけど、これがズッと続くのヤなんですよね。メガドラはユーザーの年齢層が高いせいか、シミュレーションがどうも何か他の機種とは違うなと思わされた次第です。でも、僕はセガをいちばん応援しています。今後もぜひがんばってもらいたいですね!!

（千葉県・原辰徳・15歳）

——やたらとハマる「アドバンスド大戦略」だけど、確かに後半にいくにつれ展開がツラくなってくるよね。あれを最後までクリアするとは、ホントよくやったなぁ。

●「ベアナックル」について二言ほど。いやぁーこのゲームは意外と簡単だった。ゲームを買って初めてプレイした時点でもうエンディングが始まっていたもんね（ちょっと大げさ）。それにみんなBGMが古代祐三だと騒いでいるようだけど、オレの耳が悪いのかあまり耳に入ってこなかったような気がする。ゲーム自体は、「ファイナルファイト」を移植したような内容だけど、キャラの動きがなかなか良かったから、あれを超えた面白さがあってよかったと思う。また、暇なときに、いきなり「オレ様をやれ」と他のソフトを蹴散らしてしまうほどの迫力があるところがいっぱいあるので、いまもこのソフトは気に入っている。とにかく買っても損はしないでき栄えだといえるだろう。

（石川県・岡本崇・17歳）

——敵キャラのパターンが少ないなんて声もあるけど、誰でも手軽にやれるってのはやっぱりいいよね。次は〝アレ〟がやりたいなあ。

●「アウトラン」をゲーセンやマークIII版で燃えまくってたあのときから、もう何年もたつんだなぁ。いや～ほんとスゲーぜ、メガドラ版の「アウトラン」は！　ギアガチャ技もできるし、本物にかなり近いんだもん。これやってるとあのときの楽しかった思い出がよみがえってくるよな。みんなもそう思わないかい。セガ人（死語）やってて本当によかったぜ。セガも今度はこの調子で、オレの大好きな「スペハリ」を移植してくれないかな。

（福岡県・川崎禎晃・17歳）

——いやいや、あの移植に関しては多くの人が同じ感想をもっただろうね。まだ買っていないセガ人（この言葉知ってる人はいないだろうな……）は絶対買うんだぜ。

●僕はゲームギアの「エターナルレジェンド」を買いました。最初はゲームの進み具合が遅いかなと思ったけど、途中から話の展開が速くなって面白くなりました。でも少し主人公の歩き方が遅いことと、戦闘画面の時ひとりずつしか攻撃できないのは残念です。いまはレベル27なんだけど、まだ魔法を6個か7個くらいしか覚えていません。全体的にもっと工夫してほしかったなあってゲームですね。

（広島県・中谷英幸・14歳）

——おお、久しぶりにG.G.のハガキだぜ。「エターナル」かぁ、そういえばこれって某有名サードパーティが作ったんだぜ㊙。

イラスト

兵庫県・麻生美鈴（14）

大阪府・伊神央人（19）

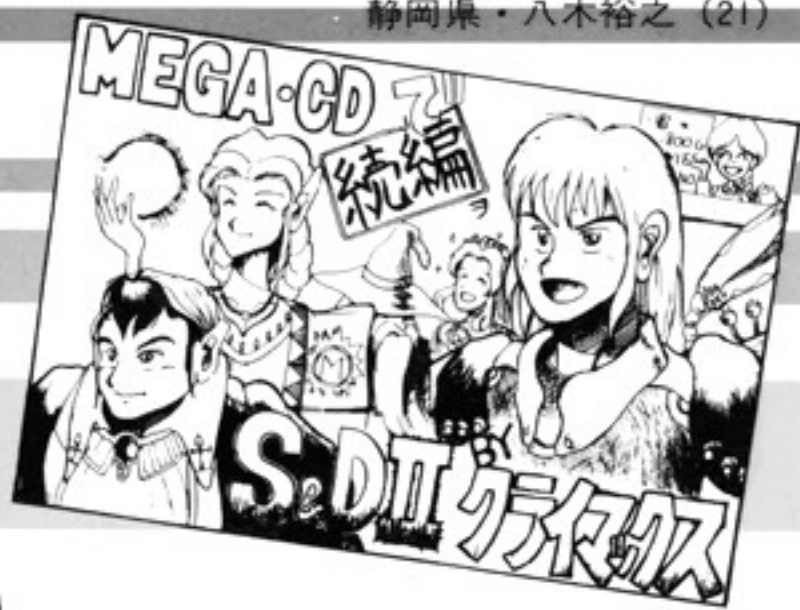
静岡県・八木裕之（21）

大阪府・HIRO

大阪府・AKDJr.（15）

大阪府・MINO

三重県・中村健太郎（17）

【BEメガ質問箱】Q：マンガの「エル・ヴィエント」を読んでて気づいたんですけど、あれのなかにエンパイアステートビルが出てきますよね。でもあのビルは1931年に建てられたものだから、話の舞台となっている1928年にはまだないんじゃないですか？（埼玉県・清水誠二・18歳）A：おおっよく気づいたねぇ。まさにキミの言うとおりだ。ウルフさんのコメント曰く「ゴメンナサイ」だって。

ギョーカイに言いたい！

●最近メガモデムの話題がなくなってきているみたいですが、せっかく「プロ野球VAN」などというものができているのに、値段のせいでしょうかあまり話を聞きませんねー。でもあの「プロ野球VAN」の画面を見てなにか思いだしませんか？そうです、あの名作「ベストプレープロ野球」です!! MEGA-CDも発売されることですし、いっそ大容量をふんだんに使ってアレを出してみるのはどうでしょうか。だいたい野球ゲームをカートリッジで出すと、毎年データを変えたものを出さなくてはならないけれど、もしもモデムでその時の最新データを供給していけば、シーズン途中に外国人選手が来日しても、そのたびに個人データを流せたりできますもんね。こいつはファンには涙ものだと思いますよ。それに自分たちで育てた選手をシーズンオフにトレードしたりするのも楽しいでしょうねえ。とにかく一度作ったモデムなのですから買った人にも十分満足してもらい、これからも買いたいと思わせるような工夫をこらしてほしいと思いますね。

（神奈川県・ウパウパ・18歳）

——う～む、確かにこれは従来の野球ゲームの欠点を補う名案だなぁ。モデムでリアルタイムにデータ供給かぁ。どうですセガさん、このアイデア？

●MEGA-CDが出ると決定した時点で予想はしていたけど、どうしてどこのメーカーのソフトも、アニメばかりに容量を使ったものが多いのだろう。しかもオタクっぽいのばかり……ファンの人は怒るだろうが個人的に最近行き過ぎのビジュアルシーンは嫌いです。他にもそう思ってる人が必ずいると思います。しかもセガまで一緒になってやらなくても……。セガは他にやらなくてはいけないことがあると思う。例えば低年齢向けの学習ソフト。算数や日本の歴史を、いま流行の「クイズゲーム」っぽくできたら楽しいと思う。中学生には毎年教科書にそった英語のソフト。中間期末大助かり、なんてね。他にも動物図鑑なんかもいいでしょう。もちろんこんなゲームは、おおよそゲーマーが楽しいとは思わないだろうけど、メガドラを他の人たちにアピールするにはこういうものも必要なんじゃないかな。

（千葉県・佐藤ひろし・17歳）

——学習ソフトなんていうと、それだけでイヤになるかもしれないけど、最近よくあるクイズもの形式の学習ソフトなんてあれば、いやいやホント、これは案外いいかもよ。

●なんと「サンダーフォースAC」がスーファミに移植されるらしい。こんなことがあっていいのか？どういういきさつで移植が決まったのか知らないけど、これはあんまりだと思う。出来うんぬん（多分あの遅いCPUでは悪いと思うが）の問題じゃなくて、ソフト戦略に大きく関わる大問題だと思う。スーファミといえば名前だけで売れそうなタイトルがゴロゴロしているハード。そのスーファミに、かつてメガドラが暗中模索している時期にやっと出たナンバーワンシューティングをもう移植させてしまうとは（ちなみにタイトルは「サンダースピリット」／東芝EMI）。代わりにグラIIIがメガドラに移植されるわけでもあるまいし……。だいたいメガドラといえば移植希望ソフトがいちばん移植されにくいハード。だからこそデキのよいオリジナルは大切にとっておくべきではないだろうか。こんなことだと読者レース10位以内の他のオリジナル作品も、すぐ多機種に移植されるかもしれない。とりあえず、こうなった以上テクノソフトさんはIIIの100倍ぐらいおもしろいIVを来年中に発売してほしい。とにかくメガドラはこんなことが多すぎる。ほんとに悲しくてしょうがないです。

（福岡県・SHAMAN・21歳）

——今回のことをほかの人はどう思ってるかわからないけど、逆にいえば各機種間の交流が広がるのは、将来的にはいいことなのかもしれないぞ。だからそんなに気にしなくてもいいんじゃないかなぁ。まあでも、確かにセガさんにはこういうことが多いね。

●ナムコに言いたい!! なぜMDソフトのCMをやらないんだ！ PCエンジンのほうはCMを流しているのにメガドラのほうは「バーニングフォース」以来ずーっと見てないぞ！ オレは密かに「ナディア」や「マーベルランド」のCMを期待していたんだぞ。まさかナムコがメガドラにはあまり力を入れていないということはないと思うけど……。とにかく「ローリングサンダー２」あたりからはかっこいいCMをよろしくお願いしますよ、ナムコさん。

（東京都・松田剛・16歳）

——そういえばナムコのメガドラソフトのCMって最近見ないね。もしかしたら深夜にやってるのかな？ 知ってる人がいたら、だれか教えてね。

【いちゃもん言いたい放題】せっかくメガモデムを買ったのに、内線がある家では使えないだと！ ふざけんなぁ～！ というわけで内線があってもモデムが使えるオプションを作ってくれ！（奈良県・加藤正嗣・12歳）やいテレネット！「エグザイル」は「XZR」といってたはずなのになんでカタカナ表記にしたんだ？ まさか「XDR」を意識したんじゃないだろうな？（岡山県・錦正夫・20歳）

ビンビントーク&BEメガフォーカス

●いままでのパ○リネタよりもケタ違いのネタを発見したので送ります。8月号の42ページ左下に、「レンタヒーロー」の紹介がされてますが、あそこに載ってるアップの顔はよく見ると、なんとあの「スタンド・バイ・ミー」や「インディジョーンズ」に出演していたリバー・フェニックスではありませんか! 僕は必死になってあの写真と同じものを探しました。そしてついに見つけました。発見したのは、とある映画雑誌の1988年8月号127ページにある映画「リトル・ニキータ」の紹介写真がです。はっきりいってそっくりでしょう。アメリカの若手No.1の俳優を勝手に(?)使うなんて、あいかわらずセガもいい根性してますよね(これをネタにセガから「ギャラクシーフォース」の1台でももらってきてください。ダメですか?)。

(長野県・矢花仁・18歳)

――おおっ、またまた出ましたねぇ、セガお得意の必殺技が。左が本物で、右は「レンタヒーロー」のオープニングに出てくるビジュアルのワンシーンだ。いやはやホントによく似てるわ(そのままの取り込み画像というウワサもあるが……)。これほど似てるならセガを脅せんこともないが(ウソ)、「ギャラクシーフォース」1台はデカくて高いから、ちとムリだな。

●「戦場の狼II」のオリジナルモードに出てくるショップのねーちゃんは、ビ○ターミニコンポカタログ表紙の高岡早紀さんに似とる。そんだけや!!

(岐阜県・リーダーガンス)

――おいおい、やけに投げやりな言い方だな。でも、確かにこいつも似とるなぁ。うちの編集部でもなんとなく似てるなぁという話はあったんだが、よくカタログを見つけてきたな。とりあえずエライっ! と誉めといたろ。んじゃ、ちょっとここで違う話題を……。

●ある日のテストのことです。科目は英語でした。あぁ、わからない。なんだこりゃなどと思いながら、もうダメだとあきらめかけたそのとき、英単語の意味を日本語で選ぶ問題が目に入りました。そして目を通していると……なんと出たのです。その単語は「super sonic」でした。私は迷わず「超音速」という選択肢を選びました。配点は1点かそこらだろうけど、なぜかとても感動しました。あの学校でメガドラをもってるやつは、みんな正解だったでしょう。セガさん、ありがとう。

(兵庫県・黒川晋・15歳)

――うーむ。まさにゲーム界における「一杯のかけそば」だな(違うって)。今後もゲームに励むがよい。で、次はちょっと一言だ。

●BEメガ8月号の114ページの記事(サンダーフォックス)の載ってるサンダーの顔はルー大柴にそっくりだ。それだけ。

(愛知県・峰本和幸・16歳)

――ほうほう、そうかそうか。写真などがないのは、ちと残念だな。んじゃ次……。

↑ ⁉

●やってくれるぜ! セガ!! 上の写真はうちの中学の美術の本に載っていたものだけど、10月号の118ページにあるMEGA-CD用ソフト「ダークウィザード」のタイトルの絵にそっくりじゃありませんか。ちなみにこの絵は有名な絵だからみんなの学校の美術の教科書にもあると思うよ。

(京都府・矢倉亮一・15歳)

――おーっ。またまたこれもよく見つけたもんだ。確かにパッと見ると両者の絵は似てるよな。まあ、グラフィック担当者がこの絵を参考にして描いたことは間違いないだろう。ところで矢倉くん、こいつを見つけてきてくれたのはいいが、教科書を切り取って送ってくるのはイカンぞ。ホントにいかん。ま、図書券でも送ってやるから、新しいのを買えよ。

【びーぷる大賞発表】さてさて毎回毎回ごっついネタが送られてくるようになったこのコーナーだけど、今回からこのコーナーだけに限り、毎月1本のソフトを必ず大賞受賞者に進呈することにしたぞ。もちろん他のコーナーでも、もう1人分ソフトプレゼントはあるから不公平などといわないように。というわけで、今月のびーぷる大賞は「レンタヒーロー」ネタの矢花くんに決定だ。おめでとう。

4コマまんが劇場MDくん

神奈川県 J(S)W (16)

う〜ん。MEGA-CDがどんなに高性能をイバッても、色数のことをいわれるとやっぱり一歩引き下がっちゃうよなぁ。このまま一生いわれ続けるぜ。どうする？

これは気がつかなかったぜ。MDくんのとうちゃんは江戸っ子だから関西のメーカーと付き合いがなかったのかぁ。う〜む。

岡山県・四郎正満(18)

びーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません(メインはゲーム)。また、これをテーマにしてほしい！という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。●1月号のテーマは「がんばれゲームギア」です。発売後1年経ったものの、最近どうも影が薄いゲームギア。まだまだいろんな可能性があるはずのこのハードに対し、みなさんの意見を聞かせてください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいな。
ギョーカイに言いたい！	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ！ のコーナーだよ。
ピンピントーク	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。またゲームのなかでみた「そっくりネタ」を発見したらBEメガフォーカスまで送ってね。こっちはプレゼントも当たりやすいかもしれないぞ。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパティさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。もちろん四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ（こっちの方は痛烈な風刺を期待してるからな)。

〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名●図書券1,000円分……8名
を差し上げています。
なお発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル ソフトバンク(株)
『BEEP!メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年令、ほしいソフト名を必ず明記してください。

OH MV GOD

10月号のゴメンナサイ

●P.43の「ドナルドダック」の記事内で、「ミッキーマウス2」というのがありましたが、あれは「ミッキーマウス」の間違いでした。関係各社のみなさまに深くお詫び申し上げます。

9月号プレゼント当選者

発表

①アウトラン（3名）
京都府・宮川憲二、埼玉県・中尾昭一、京都府・北村秀樹

②エターナルレジェンド（3名）
愛知県・杉浦勝正、神奈川県・淡路紀之、長崎県・根津昌弘

③超闘竜烈伝ディノランド(5名)
福岡県・鈴川浩也、島根県・鎌瀬薫、香川県・田中健一、富山県・菊地武志、長野県・小島義夫

④メガトラックス（5名）
広島県・亀山依邦、神奈川県・三竹真一、山口県・松田正実、広島県・飯田高明、鹿児島県・金井稔

⑤アウトライン（5名）
東京都・岡崎憲行、岡山県・伊藤裕一、東京都・富永信介、新潟県・田口哲夫、千葉県・村上孝

⑥ポピュラス（5名）
徳島県・遠藤大輔、兵庫県・池田剛治、茨城県・石坂克明、青森県・木村和成、広島県・桜田一郎

⑦ジュエルマスター（5名）
兵庫県・島村龍児、東京都・猪谷善明、埼玉県・畠山聡、石川県・西川進次、愛媛県・中川仁

⑧コナミゲームセレクタ（3名）
東京都・五十嵐恵子、岩手県・平賀政孝、岡山県・広瀬智史

⑨マスター・オブ・モンスターズテレホンカード（10名）
岐阜県・加藤徹、岐阜県・吉田謙一、埼玉県・広川勉、奈良県・秦孝佳、和歌山県・縄田雅雄、北海道・田中馨太、山形県・菅原博、神奈川県・栗原雅晃、東京都・辻有紀男、岡山県・平木祐一

⑩エル・ヴィエントテレホンカード（5名）
東京都・福原圭二、大阪府・森桂子、三重県・坂田喜則、宮城県・鞠子一洋、長野県・都甲靖広

⑪THE HISTORY VIDEO GAMES（20名）
埼玉県・坂本勇二、埼玉県・百目鬼弘、福岡県・徳永健太郎、福岡県・小野裕樹、福岡県・・伊藤正博、岐阜県・武井宏之、岐阜県・戸川正喜、千葉県・高橋豊育、千葉県・成谷俊介、栃木県・和田祐一、福島県・千葉満、神奈川県・岩本紀彦、愛知県・古橋直樹、愛知県・山田健二、山形県・岩下孝、大阪府・本間道男、神奈川県・高木幸司、香川県・小林英機、栃木県・工藤弘道、宮崎県・和田康弘

★今月号びーぷるらんど採用者プレゼント：（ソフト1本）東京都・松田剛、（図書券1,000円分）：兵庫県・山本正己、愛知県・若山幸雄、千葉県・原辰徳、埼玉県・清水誠二、奈良県・加藤正嗣、岐阜県・戸川正喜、京都府・矢倉亮一、大阪府・柳沢和也★9月号読者レース当選者：徳島県・板東和博、大阪府・桝内恒、佐賀県・宮下昇、群馬県・岡野宏一、北海道・木下義人

セガ・ファルコム通信

メガドラユーザー狂喜乱舞のNEW COMPANY、セガ・ファルコムの追っかけレポート！

セガ・ファルコムは、ただ単にファルコムソフトを移植するわけじゃない！

セガのシステムとファルコムのアイデアを

NAME
加藤　正幸
MALE HUMAN
AGE
1946年生まれ
CLASS
社長

大手自動車メーカーに汎用コンピュータのSEとして勤務。1981年、日本ファルコムを創立、以後日本のパソコンゲームのリーダーシップをとり続ける。もちろん日本ファルコムの社長。

セガ・ファルコムとは、ファルコムとセガが設立した新会社だっていうことは、もう知ってると思う。ファルコムが直接参入するわけではないけれど読者の長年の願いだったファルコムの新作ソフトがメガドラでという夢が、俄然、現実味を帯びてきたってわけだ！

さて初お目見えのこの『セガ・ファルコム通信』。今後いろいろな展開が予想されるセガ・ファルコムの情報をバシバシ載せて行くコーナーなのである。第1回目は加藤社長に直撃インタビューなのだ。

――まず、初めにセガ・ファルコムの設立趣旨を聞きたいんですが。

加藤　ようするにセガのような大きな組織のシステムとパワーや機動力に、ファルコムが乗ってアイデアを出して何かおもしろいことができたら、という希望です。ファルコム自身、アイデアはたくさんあるし新しい企画を立てることには自信があるんですが、いざ何かをやろうとしたとき、機動力や展開力が不足していました。ファルコムだけでは、できなかったことやセガではやりにくいことをやれるような会社にしたいと思います。

新会社のロゴにしても、セガとファルコムのロゴはわりと堅めのデザインだったので、そこにかっこよさというか新風を吹きこむように作りました。セガとファルコムがいっしょに仕事をするとおしゃれで新しいものができる。まず、そんな雰囲気を出していきたいですね。

――ファルコムとセガのカラーの違いってどんなところですか？

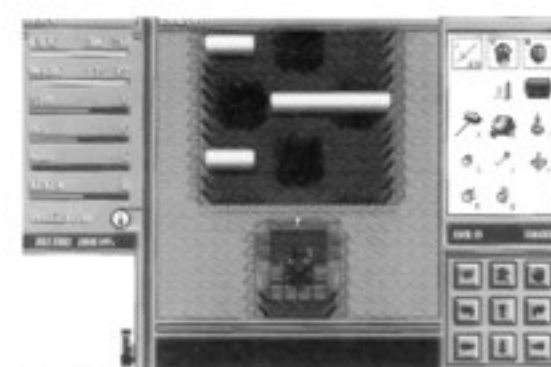
加藤　セガは、大きな組織ですしファルコムはワンマン会社。トイレの紙まで僕がチェックしてます（笑）。たとえば開発にしてもセガは、ゲームのプロジェクトリーダーがプログラマーじゃないんです。企画者がいてそれにプログラマーがつく。ファルコムではプログラマーが一番偉いんですよ。そのへんのセガ流のやり方と、ファルコム流のやり方のいいところを組み合わせていければと思っています。だからファルコムでやってることと同じことをやってもしかたがないと思っています。

いきなり、日本ファルコムの新作「ブランディッシュ」を紹介してしまおう！

ファルコムが久しぶりのアクションRPG「ブランディッシュ」。今までの「ザナドゥ」「ソーサリアン」「イース」を進化させたRPGというだけに期待が高まる。実際にプレイするとまず、美しいグラフィックが目につく。オープニングなんかは「ほんとに98なの？」っていう感じだ。ビジュアルシーンもGOOD。操作はアクションRPGなのにすべてマウスでできるのだ。またオートマッピング機能もあったりとさすがはファルコムと思ってしまう。

まさにこれまでのファルコムの名作アクションRPGの集大成がこの作品といった感じだ。

この「ブランディッシュ」PC-9801版が10月25日発売される。はたしてメガドラに移植されるのか？　ちょっぴり期待しているのだが……。

呪われた穴に落とされた主人公のアレス。

これがメイン画面。様々なトラップがあるぞ。

アレスをかたきとして追う魔法使いドーラ。

RPGには欠かせない店屋。魔法ももちろんある。

セガ・ファルコム始動開始!!

ユーザーとして一番気にかかることはセガ・ファルコムが、いったいどんなゲームを出すかってことと、現段階の活動状況。さっそく質問してみよう。

加藤　今の時点では、具体的に何も決まっていません。どちらかというと僕は、どういう体制でどんなスタッフがいて、というところからプロジェクトを発想するほうなんです。まず、スタッフを固めて雰囲気をつかんでから「それ、面白そうだからやろうよ」みたいな感覚でやっていきたい。

——単純にファルコムソフトの移植する組織ではないのですか。

加藤　そうじゃないです。まず第1番目にやってるのはビクターさんからの仕事なんですけど、そういうプロデュース的な仕事をまずスタートさせてます。ただ、MEGA-CDは最優先でやっていきます。PC-エンジンでもファルコムのタイトルはヒットしているし、ファルコムの作品自体がCD-ROMになったときに受け入れられやすいと思っていますから。

——ところで日本ファルコムと新会社との関係は？　スタッフはファルコムからくるわけですか？

加藤　当面、直接関係はないですね。今のところ日本ファルコムとしては自分たちの手で新しいライセンス先を作ったということだけです。ファルコムのスタッフで直接関わっているのは僕だけです。今後、技術的なことなどは、手伝ってもらおうとは思ってますけど。

——単独参入ではなく、新会社を作ったメリットは？

加藤　やはりセガでもファルコムでもそうなんですけど、開発者の人数は限られています。開発者の充実には、お金もかかるし大変苦労しています。そんな状況でお互いの人材をさいてもパワーは2倍になるわけではないんです。新しい会社を作って人材を育てていく方法しかないということで、結果として新会社になったんです。ほんとにセガの1つのブレーンみたいな立場ができたらけっこうおもしろいことができるなという気持ちはもってるんですけどね。

といったように具体的な活動は、まだちょっと先になりそうなセガ・ファルコム。今後も新しい展開が始まりしだいレポートしていくつもりなので、よろしく！

とにかくスタッフを集めることから始めたい

募集要項

ゲーム制作担当スタッフ
プログラム
グラフィック・イラスト
音楽
ゲームデザイン・シナリオ
その他スタッフ
企画・営業
広告・宣伝
キャラクター商品企画
デザイン・編集
経理・業務

加藤社長いわく「やはり創業メンバーになるわけですから、ゼロからのスタートに魅力を感じて〝よし、俺はセガ・ファルコムでやったるぜ〟という気持ちをもった人がいれば能力とか才能以前にヤル気を買いたいですね」。

応募先
株式会社　セガ・ファルコム
〒151　東京都渋谷区代々木1-4-1
TEL03-5350-1661
採用担当／紙（かみ）まで

企画募集！　セガ・ファルコムにこんなゲームを作ってほしい！　なんて要望があったら即手紙で

新コーナー『セガ・ファルコム』の第1回目を記念して、生まれたての新会社セガ・ファルコムの企画大募集！

①メガドラやMEGA-CDへ移植希望のファルコムソフトベスト(移植の際、こんな点に気を配ってくれるとうれしい、なんていう希望も)

②オリジナルゲーム企画。簡単なアイデアかられっきとした企画書まで、表現方法は自由。

③ゲーム以外のマルチメディア的展開のアイデアや出版、キャラクターグッズの企画など。

①、③以外でも、要望質問などがあったらどしどし送ってほしい。応募者の中から抽選でファルコムグッズをプレゼントするぞ。

ちなみにファルコムソフト移植リスト

●ファミコン
「ドラゴンスレイヤーⅣ」　87年7月17日　ナムコ
「ファザナドゥ」　87年11月16日　ハドソン
「イース」　88年8月26日　ビクター音楽産業
「イースII」　90年5月25日　ビクター音楽産業

●PCエンジンCD-ROM²
「イースI・II」　89年12月21日　ハドソン
「ワンダラーズ フロム イース」91年3月22日ハドソン
「ソーサリアン」　10月予定　ビクター音楽産業

●PCエンジンスーパーROM²
ドラゴンスレイヤー英雄伝説　発売日未定　ハドソン

●セガ・マークIII
「イース」　87年10月15日　セガ

●メガドライブ
「ソーサリアン」　90年2月24日　セガ
「ワンダラーズ　フロム　イース」　90年10月11日　RIOT日本テレネット

●スーパーファミコン
「ワンダラーズ フロム イース」6月21日トンキンハウス
「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」発売日未定 エポック社

あて先
〒108
東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビルBEメガ編集部
セガ・ファルコム係まで

新 ジャムおじさんの

Writing／ジャムおじさん
〈ゲーム評論家・本名:安田善己〉

TVゲーム市場最前線

最終回

"アニメに期待してください"
MEGA-CDをリードするウルフチーム

メガドラ市場もMEGA-CDのせいもあってか、最近盛り上がっているようだ。そのMEGA-CDも発売前からセガをはじめ、サードパーティーが活躍している。そこで今回は、ゲームアーツとともにMEGA-CDをリードしているウルフチームにいろいろと聞いてみた。

ROMカートリッジでは最後の「エル・ヴィエント」は大人気

ジャム■御社はいち早くMEGA-CDのタイトルを発表され、積極的に取り組まれていますが、今後はROMカートリッジからMEGA-CDに移行されるのですか？
秋篠■基本的にROMのほうは全面的にストップ。CD-ROMに移行するつもりです。MEGA-CDではいろいろパソコンでやってきたことができそうな気がしましてね。
ジャム■すると、ようやく活躍の場が来たかな、って感じですね。そう言えばおもちゃショーで「エル・ヴィエント」が出てましたね。
秋篠■ええ。
ジャム■あれやったんですよね。結構、スピードが速くて動きがスムーズですよね。キャラクターの動きがすごく手にくっついてくるんですよ。アクションゲームで重要なのは手が痛くならないことですよ。ところで、この「エル・ヴィエント」は「グラナダ」のチームが作ったとか？
ナダ」のチームが作ったとか？
宇野■おかげさまで「エル・ヴィエント」のほうもグラナダスタッフが作ったということで、技術的にもグラナダの良かったところを十分に引き継いで作られていますし、あとはコミックですね。ここが最大のウリですから。
ジャム■〝爆発〟がスゴイですね。
秋篠■あそこらへんは非常に派手ですから。あとは、弾を避けるタイミングさえ覚えれば、そんなに難しくないと思うんですが。
ジャム■それはうれしいですね。ROMでは最後の「エル・ヴィエント」なんですが、シリーズ化されるとお聞きしたのですが。
宇野■エル・ヴィエントが女性で継ぎのアーネスト・エバンスが男性ですから。もう1人入れてサイドビュー3部作にしようかな？

「パソコンでの開発を家庭用ゲーム機に生かしていきます」というウルフチーム第二開発事業部、秋篠雅弘部長。

MEGA-CDに向けて「うちはアニメに関しては得意ですから」とウルフチーム第二開発事業部情報統括部、宇野正明次長。

人気No.1の「エル・ヴィエント」

本誌の漫画でもすっかりおなじみとなったエル・ヴィエント。ハデなアクションシーンには魅せられるものがある。

読者からの期待ソフトでついにトップ。シリーズ化の可能性もあるということでさらに期待が高まりそうだ。

MEGA-CDでは低価格にユーザーの年齢層も幅広く

ジャム■ところで「アーネスト・エンパス」をはじめ、MEGA-CDソフトはどんな感じでしょうか？

秋篠■CD-ROMではやっぱり演出に凝りますね。今までだと容量に制限されているところがありましたが、その制限が本当に無視できて何でもできるっていうことで、いろいろと構成できますから。いいですね。

ジャム■ユーザーは機能が向上した、MEGA-CDでウルフチームさんの力を発揮してほしいと期待している一方で、気になるのがソフトの価格だと思うのですが。

宇野■CD-ROMでの最大のメリットは納期が短縮できることでしょうね。それに原価コストがRCMに比べると安くできますから。定価にそれが反映できると思いますけど。今、作ってる「アーネスト・エバンス」ではズーム部分をROMで作ると定価が１万円を超えてしまいますから。それが8,000円、7,000円、6000円で出せるというのがCDのいいところじゃないですかね。

ジャム■ところでMEGA-CDは開発しやすいんですか？

秋篠■開発。どうなんですかね（？）回転、拡大縮小機能を使うのは、難しいですね。今のところはソフト的にサポートしなきゃいけないのが厳しいですね。

ジャム■馴れてくると開発しやすいんですか。そうでもない？

秋篠■１つのCPUだったら簡単ですが、２つ、Z80を含めると３CPUですからね。可能性としてはすごいでしょうけど。拡大縮小などが本当にできるようになるのは４本目の「アイルロード」からです。

ジャム■「アイルロード」はすごく期待してるんですよ。

宇野■なるほど、アニメじゃ、うちは昔から得意ですからね。あと、メガドラユーザーの年齢層をできるだけ幅広くしたいですね。下の年齢層が難しいんですね。

ジャム■下はやっぱり任天堂さん、ハドソンさんに頑張ってもらわないと（笑）

手前がジャムおじさん、中央が宇野さん、そして右が秋篠さん。MEGA-CDの話になるとみんな夢中になって

MEGA-CDのソフトでは各ジャンルをラインナップ

ジャム■今後期待のMEGA-CDソフトについて、それぞれのウリを含めてPRしてほしいのですが。ちょうどジャンルもアクション、RPG、シューティングとそろってますから。

秋篠■シューティングの「ソル・フィーヌ」のほうはX68000版とイコールか、それ以上ですね。メガドラでは、キャラクター自体が全部大きくなっているでしょう。見た目いいかと思いますね。まあ、かなり低価格で出せればいいんじゃないですか。

ジャム■「精霊神世紀フェイエリア」はどうですか？

秋篠■フェイエリアに関しては非常に丁寧に作っています。トップビューですが、ただ、キャラクターデザインではちょっと弱いかなって思いますけど。おもしろいゲームですよ。先ほど話に出たアイルロードのほうも３Ｄで床の回転でも車輪が動かず、床が回転するとか、なっていますから、あと、作画監督は美樹本さんにお願いしています。MEGA-CDの場合、企画段階からROMとちょっと違うんだ、みたいなところもありますからね。音楽でもダミーヘッドやドルビーサラウンドなんかを使ってもかなりおもしろいゲームができるんじゃないですかね。ビジュアルだけのゲームじゃねえ。単なるアニメにはしたくないですね。

ウルフから発売予定のMEGA-CDソフト

★アーネスト・エバンス

「エル・ヴィエント」が女性キャラに対して、男性キャラの「アーネスト・エバンス」。

★ソル・フィース

自社から出したX68000版をメガドラ用にリメイクしたシューティングゲーム。

★精霊神世紀フェイエリア

パーティーキャラの行動にもアニメーションが使われているというバリバリRPG。

★アイルロード

高さの軸という概念も加わっていていかにもMEGA-CDならではの3DRPGなのだ。

MEGA-CDによる市場活性化に期待！

メガドライブの市場を見るうえでいろいろなメーカーをたずねて回り、いろいろな方からお話をお聞きしてきたが、どのメーカーもメガドライブに対する情熱のようなものをもっている。そして、ユーザーを大切にしていこうという心構えはどこももっているのだ。12月に発売が予定されているMEGA-CDによって、メガドライブ市場の動きに変化が生じるかもしれない。どのメーカーも合言葉のように「MEGA-CDならではのソフトを」と。そういうメーカーには、MEGA-CDの市場活性化に期待するとともにユーザーを大切にする心も忘れないでほしい。

メガ・CD好評受付中

SEGA 専門店 サンタ

期待のディズニー! サンタ価格 ??円

ファンタジア 11月22日発売

傑作

タイトル	価格
ソニックザヘッジホッグ	3,900円
アドバンスド大戦略	5,600円
シャイニング&ザダグネス	4,800円
ミッキーマウス	3,000円
ギャラクシーフォースⅡ	5,700円
ラングリッサー	5,200円
レッスルボール	4,400円
ザ・スーパー忍	4,400円
ふしぎの海のナディア	4,800円
アークスオデッセイ	5,000円

SEGA ゲーム・ギア

13,500円

ゲーム・ギア ホワイト キャリーバッグ・チューナーパック付 24,000円

●配送手数料800円
●北海道・四国・九州・その他離島1,000円

- ●TVチューナーパック……9,500円
- ●対戦ケーブル……1,000円
- ●カーアダプター……2,500円
- ●バッテリーパック……4,800円
- ●電池セット……600円
- ●AVケーブル……800円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

タイトル	価格
マッピー	2,500円
琉球	2,600円
ヘッドバスター	2,600円
ミッキーマウス	2,600円
ウッディーポップ	2,200円
キティーコネクション	2,300円
ポップブレーカ	2,600円
スーパーモナコ	2,300円
ギアースタジアム	2,400円
ザ・プロ野球	2,300円
サイキックワールド	2,500円
ドラゴンクリスタル	2,500円
パックマン	2,600円
G-LOC	2,500円
ベルリンの壁	2,600円
ハレーウォーズ	2,500円
ファンタジーゾーン	2,700円
まじかるタルるーと	2,800円
がんばれゴルビー	2,300円
ザ・忍	2,600円
ワギャランド	3,000円
エターナルレジェンド	3,000円

●配達手数料800円
●北海道・四国・九州・その他の離島1,000円

SEGA メガドライブ

11,600円

ゲーム図書館 8,500円

●配送手数料1,000円
●北海道・四国・九州・その他離島1,200円

- メガドライブ専用RFスイッチ 1,600円
- アーケード・パワースティック 4,800円
- XMD-1RGBユニット……3,500円
- メガコントロールパッド……1,600円
- アスキーメガパッド……2,500円
- ACアダプター……1,200円
- ビデオ入力コード……800円

サ★ンタ

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル

03-3258-9051〈代表〉

メガドライブソフト バカ安 コーナー

数に限りあります。早いもの勝ち

2000円コーナー
- ●アトミックロボキット
- ●アローフラッシュ
- ●ヴァーミリオン
- ●ヴォルフィード
- ●S.R.バスケットボール
- ●サイバーボール
- ●ジャンクション
- ●スーパーハイドライド
- ●大旋風
- ●TEL・TELまあじゃん
- ●ヘルツォーク・ツヴァイ
- ●まじかるハット…/
- ●ラスタンサーガⅡ

1500円コーナー
- ●インセクターX
- ●ウィプラッシュー
- ●カース
- ●ゴーストバスターズ
- ●スペースインベーダー
- ●ダーウィン4081
- ●ディックトレーシー
- ●バトルゴルファー唯
- ●ファンタシスタⅢ
- ●四天明王

メガドライブ新作 サンタ特別価格

〈早いもの勝ち!予約受付中〉

ダブルドラゴンⅡ
11月8日発売予定
サンタ価格 6,000円

イースⅢ
10月25日発売予定
サンタ価格 5,900円

乱世の覇者
11月22日発売予定
サンタ価格 6,700円

モンスターワールドⅢ
10月25日発売予定
サンタ価格 4,600円

ファンタジア
11月22日発売予定
サンタ価格 ??

新作ソフト価格〈予約受付中〉

タイトル	発売日	価格
デビルクラッシュMD	10/10	4,600円
ソードオブソダン	10/11	4,000円
スパイダーマン	10/18	4,000円
魔王連獅子	10/25	4,600円
上海Ⅱ	10/31	4,000円
将棋の星	10/31	4,600円
ビーストウォリアーズ	10/25	5,800円
ブロックアウト	11/1	4,000円

メガドライブ専用特売コーナー

タイトル	価格
アウトラン	4,500円
ESWAT	2,500円
ヴェリテックス	3,000円
宇宙戦艦ゴモラ	5,100円
エイリアンストーム	4,000円
エル・ヴィエント	5,800円
エレメンタルマスター	3,500円
ガイアレス	4,000円
火激	4,600円
球界道中記	4,200円
究極タイガー	4,000円
空牙	5,600円
クラックダウン	2,500円
ゲイングランド	2,500円
コラムス	3,500円
ゴールデンアックス	3,000円
三国志	5,200円
サンダーフォックス	5,600円
斬～夜叉円舞曲	3,800円
JMフットボール	3,500円
ジノーグ	3,500円
省偵物語	5,200円
シャドーダンサー	2,000円
ジュエルマスター	3,600円
ストライダー飛竜	4,200円
ストリートスマート	4,800円
スーパーエアウルフ	3,500円
スーパーハングオン	4,200円
スーパーモナコGP	4,200円
セイントソード	4,500円
ゼロウイング	4,800円
戦場の狼2	4,500円
ダイナマイトデューク	3,000円
大魔界村	4,800円
ディノランド	3,800円
ハード・ドライビング	3,000円
ファイヤムスタング	4,600円
ファステスト1	4,800円
ブルーアルマナック	4,800円
プロ野球'91	4,400円
ベアナックル	4,000円
ポピュラス	3,900円
麻雀道場	4,000円
マーベルランド	4,800円
マスターオブウェポン	4,800円
マスターオブモンスター	5,300円
ミッドナイトレジスタンス	4,800円
ムーンウォーカー	2,000円
メガトラックス	3,600円
モンスターレアー	2,500円
雷電伝説	5,200円
レッスルウォー	3,600円
レンタヒーロー	5,800円
ワードナーの森	4,000円

マークⅢ・マスターシステム メガドライブ (メガアダプタ使用) 対応ソフト

数に限りあります

●無料コーナー
- ギャラクティックプロテクター
- め組レスキュー
- メイズウォーカー

●300円コーナー
- 星をさがして
- あんみつ姫
- アシュラ
- 剣聖伝
- アレックスのミラクルワールド
- グレートフットボール

●500円コーナー
- アフターバーナー
- ロードオブソード
- 熱球甲子園

●その他のコーナー

タイトル	価格
ファミリーゲームス	1,500円
アレスタ	〃
忍	〃
サンダーブレード	〃
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円

マークⅢ・マスターシステム 欧米バージョン アダプターAD300必要 (AD300-2,500円)

タイトル	価格
●チョプリフタ	3,600円
●ブラックベルト	〃
●ゴーストバスターズ	〃
●ワールドカップイタリア	〃
●上 海	〃
●ワールドゲームス	〃
●サマーゲームス	〃
●コラムス	〃
●アウトラン	3,900円
●ワンダーボーイ モンスターランド	〃
●カリフォルニアゲームス	〃
●獣王記	〃
●アメリカンベースボール	〃
●カジノゲームス	〃
●ビジランテ	〃
●タイムソルジャー	〃
●ワンダーボーイⅢ	〃
●クラウドマスター	〃
●テニスエース	〃
●ダイナマイトダックス	〃
●デッドアングル	〃
●スクランブルスピリッツ	〃
●サイコフォックス	〃
●バトルアウトラン	〃
●スラップショット	〃
●ダブルハーク	〃
●エリアアサルト	〃
●ESWAT	〃
●スーパーモナコGP	〃
●アレックス忍ワールド	〃

タイトル	価格
●ゲイングランド	3,900円
●サブマリンアタック	〃
●ジャングルファイト	〃
●サイバー忍	〃
●ムーンウォーカー	〃
●ミッキーマウス	〃
●エースオブエースズ	〃
●大魔界村	〃
●フォゴトンワールド	〃
●ディックトレーシー	〃
●ヘビーウエイトチャンプ	〃
●サイキックワールド	〃
●ランページ	〃
●ボンバレイド	〃
●R・C GP	〃
●スパイダーマン	〃
●ゴルフマニア	4,200円
●R-TYPE	〃
●ゴールデンアックス	〃
●ギャラクシーフォース	〃
●ストライダー	〃
●セガ・チェス	〃

光線銃用ソフト

タイトル	価格
●シューティングギャラリー	3,600円
●ギャングスタータウン	〃
●ランボーⅢ	3,900円
●アサルトシティー	〃

商品	価格
●光線銃	3,000円
●SGコマンダー	800円
●コントロールパッド	700円

やさしく思いやりの サンタ

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

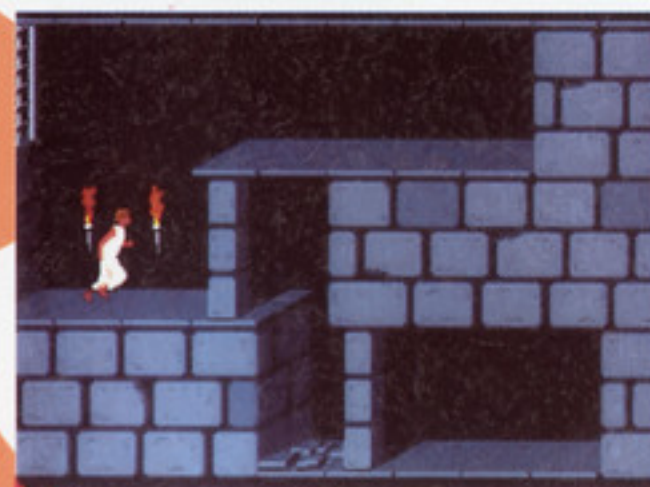
ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- ●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- ●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- ●FAXでのご注文は24時間受付しております。03-3252-8456(TELは受付10:00～20:00)
- ●マスターシステム欧米バージョンの裏ワザ希望の方は往復ハガキにてお問い合わせ下さい。

特集

メガドライブへの移植動向をさぐる

メガドライブへの移植は異色へ？

発売された当初、アーケードからの移植が中心だったメガドライブもタイトルが増えてくるに従い、パソコンからの移植、オリジナルなどいろいろな形で開発が行われるようになってきた。そのなかで最近、パソコン版からの移植、それも海外からの移植が目立つ。この特集ではメガドライブへの移植の動向をさぐってみようと思う。

最近はMEGA-CDの話題ですっかりもちきりだが、そんなMEGA-CDのラインナップにもやはり移植ものが顔を出している。そこで、今までのメガドラソフトのラインナップから、今後どんなゲームが出てくるのか占ってみよう。

メガパットのA、B、Cどれかを選ぶと将来のメガドラ（MEGA-CD）ソフトの姿が映るのだ!!

	メガドラ初期	最　近	今後（MEGA-CD）
ARCADE（アーケード版）	セガから出た人気のアーケードを徹底的に移植した時代。	アーケードに話題作が少なく、メガドラへの移植も鈍りがち。	今までのゲームと変わったゲームが出てくればMEGA-CDに？
ABROAD（海外パソコン版）	日本語にしなくてもいい簡単なパズルゲームが中心に移植される。	本格的ＳＬＧといわれるゲームが移植。アクションの移植も少々。	容量の制限がなくなり、海外のＲＰＧ、ＡＤＶが日本語で登場？
PASOCOM（国内パソコン版）	パソコンゲームはマニア用で、ゲーム機への移植は少なかった。	メガドラはマニアが多いため、パソコンからの移植が目立ってきた。	MEGA-CDの容量を考えると超大作のSLG、RPGが移植される？

メガドライブへの移植に変化

―アーケードの移植からパソコン版移植の時代へ―

アーケード版で果たせなかったゲーム攻略をメガドラ版で。家庭用ゲームの普及とともにパソコン版からも移植されるようになる。

メガドラ発売当初はVGからの移植が中心

メガドライブで発売されているゲームには、いわゆる移植ものというヤツが数多く存在する。移植というからには、移植元が必ず存在するわけで、パソコン、アーケードなどがそれだ。それじゃどんなものが移植されているのか、今と昔を比べてみようじゃないか。

メガドライブ発売当時はアーケードからの移植ものが多かった。この理由として考えられるのは、まずセガという会社がアーケードメーカーとしてユーザーに定着していることにある。とくに当時は、体感ゲームなどを代表とする、セガのアーケードの人気が高かった。ユーザーがアーケードからイメージしたゲームとメガドラに移植されたものがマッチしていたのだ。

代表的なものとしては「スーパーサンダーブレード」「アフターバーナーⅡ」などがある。これらのゲームは体感ゲームとして、ゲームセンターで人気の高かったタイトルであると同時に、ユーザーが移植を希望する声も、かなり高かったのではないだろうか。

もちろん、体感ゲーム以外の移植も多数見受けられる。「ストライダー飛竜」や「モンスターレア」などがそれだ。これらのゲームもまた、ゲームセンターで人気の高かったタイトルだ。移植されるべくして移植されたってヤツだ。体感ゲームの場合と違い、他の家庭用マシンでは発売されていないタイトルが多いのも、セガらしいといえばセガらしい。

それに引き替え、最近のゲームセンターにあるゲームは、なかなか移植されない。もちろんハード的な差があるのだろうが、もっと大きな理由がそこにはあるのでは。

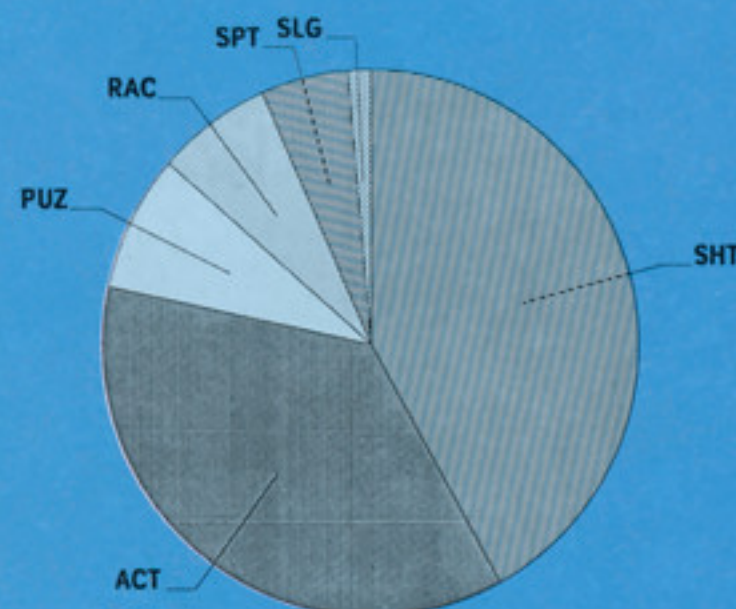
こうして考えてみると、何やらひとつの結論が見えてくる。つまり、昔はビデオゲームの支持率が高かったのだ。ということは、面白いアーケードが多かったわけだ。最近のアーケードでは、昔ほどのビッグタイトルがない。よってユーザーからは移植を希望する声も減った（なくなってはいないが）のだろう。

家庭用ゲームに移植されるアーケードの数は、実はビデオゲーム全体の人気を示すバロメーターになっていたのかもしれない。当然、今後またビデオゲームの人気が盛り上がれば、移植作も増えていくだろう。

DATA アーケード版からの移植ジャンル

アーケード版からの移植されたジャンルでは、圧倒的にシューティングが多い。続いてアクション、パズルというところだ。

アーケード版から忠実に移植された「アウトラン」。発売は今年の8月であった。

メガドライブではロングセラーを誇っている「スーパーモナコGP」。

※発売予定を含む総タイトル数のうちアーケードからの移植74本をジャンルに分けたグラフ。

INTERVIEW アーケードからの移植は今後の流れ次第！

セガ・第一コンシューマ研究開発部
―押谷　眞副部長に聞く―

――まず、押谷さんはどんなゲームを手掛てきたのですか？

押谷■私は、もともとアーケード版をやっていまして、「メジャーリーグ」「ダンクショット」などスポーツものが中心でした。2年半前からコンシューマへ移ったのですが、最近では「アドバンスド大戦略」「戦場の狼Ⅱ」などを作りました。

――最近の移植動向をどう捉えていますか？

「アーケードからの移植これからの流れ次第ですね」という押谷副部長。

押谷■特定のハードからの移植というより「ゲームをキャラクターとしてとらえ、そのうえで移植する」という感じですね。以前はアーケードでヒットしたゲームをそのままに移植するケースが多かったんですが、最近はアーケードで大ヒットした作品がないですからね。それがパソコンからの移植が増えている理由ですね。

――アーケード版からの移植はこれからどうなっていくと思いますか？

押谷■アーケード版とメガドライブではハード的に差がついてきて、なかなか移植しにくい状態です。あと、最近は大作ゲームが出にくい状態ですから。これからの流れしだいですね。

――移植しにくいジャンルはありますか？

押谷■やっぱり体感ゲームが難しいですね。

――MEGA-CDになるとどうですか？

押谷■MEGA-CDでは6MビットのバッファRAMがありますから、パソコン版からの移植は容量的に問題なく移植できるようになるでしょう。

――メガドライブの新作では海外のパソコン版からの移植が目立ってますけど？

押谷■海外のメーカーは、今までにないものを作るという点で優れていると思うんです。演出力があるんですよ。当然、ユーザーも今までにはないものほしがっているわけですから。そこで海外のパソコンから移植が増えてきたと思うんです。セガでも海外のゲームはどんどん取り入れたいと思っています。新しい方向性もって、例えば映画とか、テレビだとか、をとりいれていきたいです。ただパソコン版を移植するというんじゃなく、ユーザーが見て驚くようなゲームを作りたいですね。

パソコン版でヒットした大作SLGも移植へ

では現在の移植ソフトは、どんなものが多いのだろうか。メガドライブ発売当初と比べながら、いくつかの例を見てみることにしよう。

まず移植元の問題。どうやらビデオゲームからパソコンゲームに移っているようだ。ちょっと前の家庭用ゲームには、めったに顔を出すことがなかったパソコンゲームが、続々とメガドライブをはじめとする家庭用マシンに移植されている。

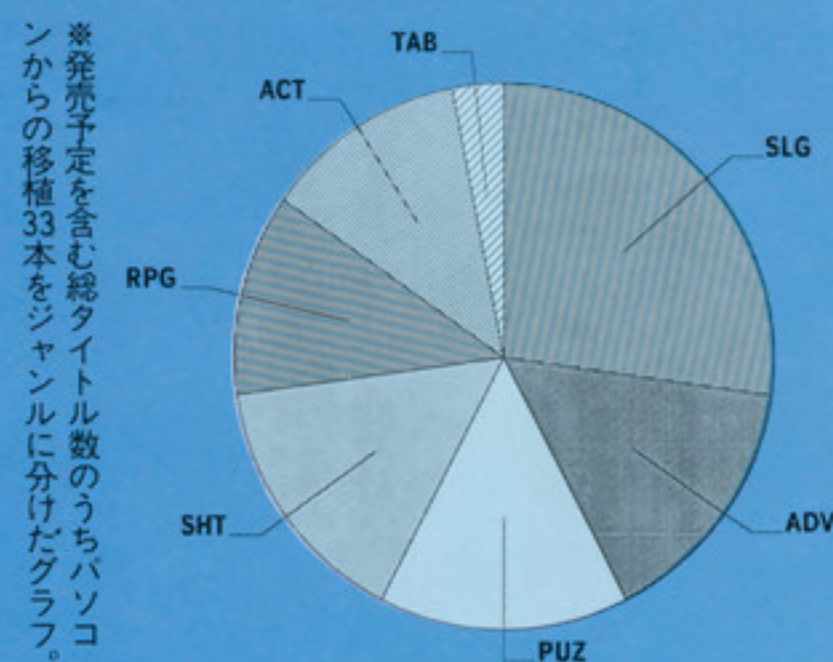
どうして最近になって、パソコンソフトが移植されるようになってきたのだろうか。「アドバンスド大戦略」や「マスター・オブ・モンスターズ」などを見ればわかるように、ジャンルはシミュレーションが多いし、人気も高い。シミュレーションといえば、やはりパソコンのような計算処理が得意なハードのほうが作りやすい。その半面、画面がさびしいという欠点がパソコンにはあった。そこで戦闘シーンをハデにしたり、演出効果を出すには家庭用マシンのほうがむいている、ということで、家庭用マシンにシミュレーションが増えてきているのだろう。

それからパソコン用とはいっても、画面もきれいで音もいい、いわゆるやわらかいイメージのパソコンもある。たとえば国産でいうならX68000、海外ならAMIGAやMacintoshなどがそれにあたる。つまり、これらのパソコンは今までのゲームにむかないパソコンとは違い、アクションゲームをも作れるパワーをもっているわけだ。極端ないい方をすれば、これらパソコンは高級な家庭用ゲームマシンともいえなくはない。

これらビジュアル指向のパソコンで発売されていたゲームも、徐々に家庭用マシンに移植され始めている。X68000からは「スタークルーザー」や「グラナダ」、AMIGAからは「シャドウ・オブ・ザ・ビースト」や「ポピュラス」、Macintoshからは「シムアース」などなど、とにかくたくさんのゲームが発売（または発売予定）されている。これは海外ゲームブームも、一役買っているようだが、これからも続くものと思われる。海外のゲームが日本語で遊べるのは、うれしいもんね。

これだけ見ていると、どうも移植ものはパソコンからのものだけになってしまいそう、と思う人もいるだろう。だが、アーケードからの移植だって、なくなっちゃったわけじゃない。安心してくれ。ただ、傾向としては、少し前に発売された人気ビデオゲームだけが移植される、というようになっているようだ。たとえば「アウトラン」や「スーパーモナコGP」などがそれにあたる。これらのゲームに共通していえることは、移植のクオリティが高いということ。もちろんここは、喜ぶべきことだ。今後も質のいいゲームなら、ジャンルにかかわらず移植してほしいね。

DATA パソコン版からの移植ジャンル

※発売予定を含む総タイトル数のうちパソコンからの移植33本をジャンルに分けたグラフ。

パソコン版からの移植ジャンルではＳＬＧが最も多い。ＲＰＧの人気が高まっているのは最近のこと。

パソコンからの移植で話題になった「スーパー大戦略」。代表的なパソコンソフト。

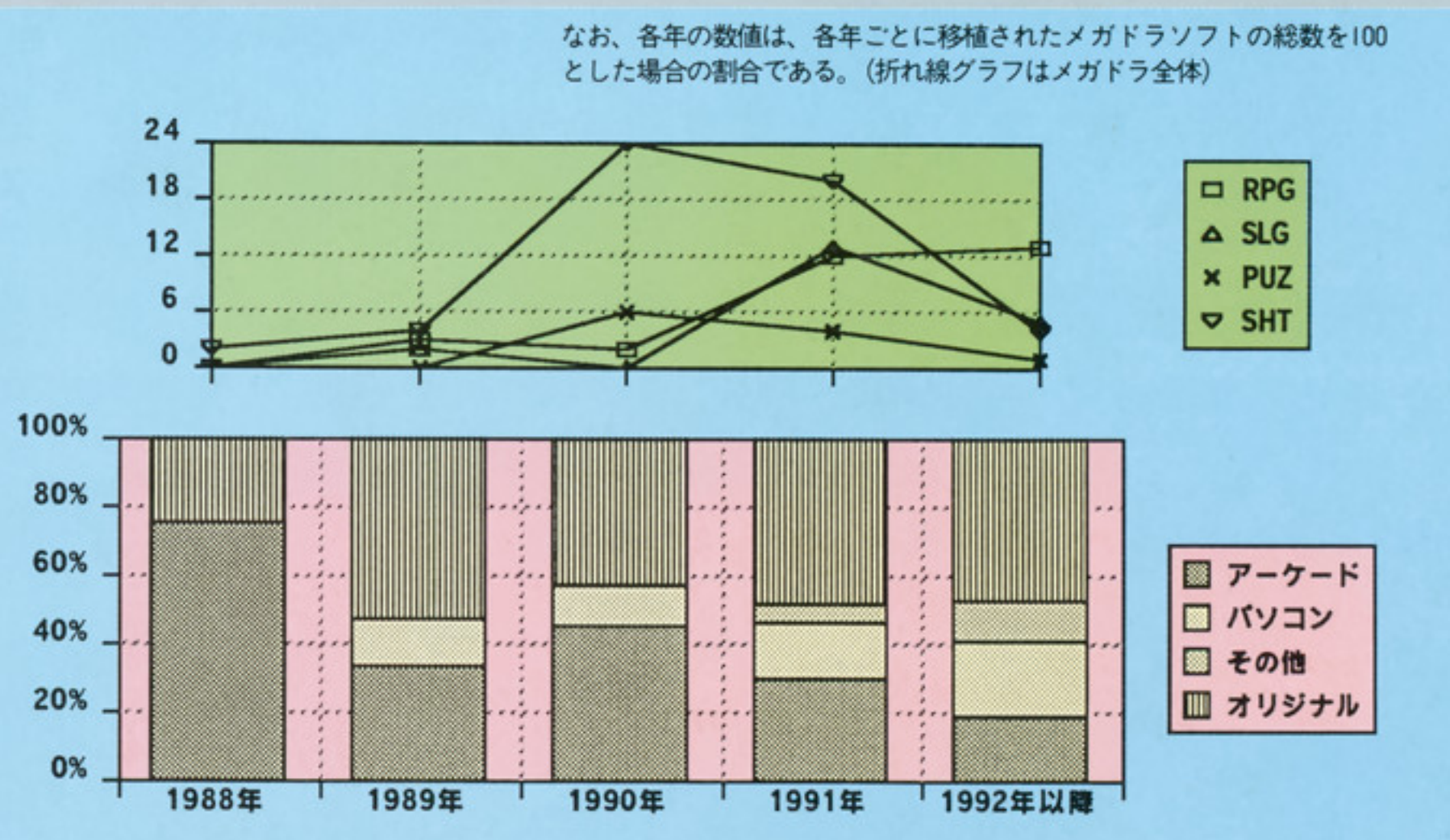
ファンタジーＳＬＧで発売当時に話題を集めた「マスター・オブ・モンスターズ」。

DATA メガドライブへの移植動向(各年別のジャンル分け)

アーケードからの移植は今後、減少する傾向!?

今までのメガドライブで発売されたラインナップを、アーケード、パソコン、オリジナルとそれぞれジャンル的に見てみた。また、メガドライブが発売された1988年から発売予定のソフトを含めた1992年まで、メガドラソフトのジャンルの動向も併せて載せてみた。

このグラフを見ると、発売当初はアーケードからの移植が非常に多かった。とくに1990年は、いわゆる「アーケードのゲームが楽しめるメガドライブ」という特性を表している。だが、1991年以降、減少しているのも見逃せない。アーケードからの移植は確実に減少しているようだ。

一方、アーケードに及ばなかったパソコン版からの移植も、1991年を境に増加傾向。1992年以降では追い越してしまっている。パソコンゲームがしだいに見直されてきた証拠だろう。

また、メガドライブ全対を対象としたジャンル動向を見てもアーケードに多いＳＨＴが減少傾向。替わってＲＰＧの増加が目立っている。ここからもアーケードが減少していることがわかる。

移植の流れは国内版から海外版へ

—メガドラでも大作シミュレーションゲームが増えた—

アーケードからパソコンへの移植が増えてきたが、パソコンでも国内だけでなく、海外からの移植が目立ってきているのが現状。

●PC-98からはSLG ●メガドラにも影響か？

パソコンからメガドラへの移植のメリットとして〝ディスクアクセスが皆無〞ということがあるが、これはパソコンをもっている人が思うことであって、メガドラオンリートユーザーにはあまり関係がないだろう。一番大きな点は、大容量のパソコン版からメガドラへの移植となると容量が制限されることだ。

そんななかでパソコンとメガドラと両方を手掛けているソフトハウスもある。たとえばウルフチームがX68000で出した「グラナダ」では、メガドラに移植しても、本家版と比べてまったく遜色のない作品となっている。

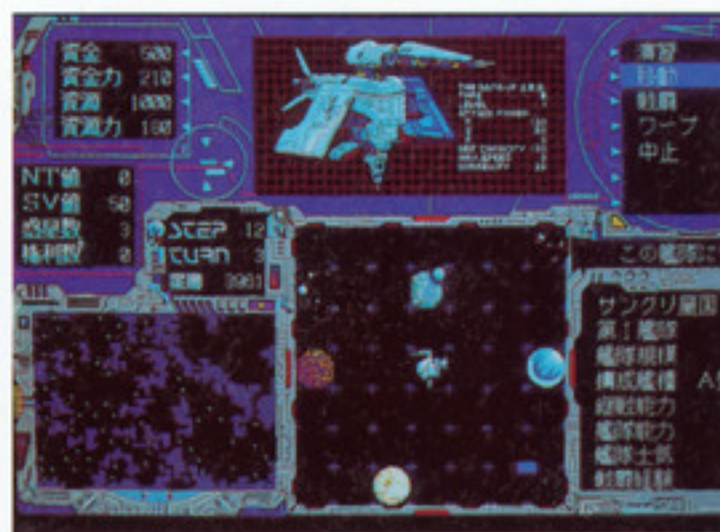
ところで、パソコンからメガドラへの移植ゲームで忘れてならないのが大戦略シリーズだ。ヒットの要因として元のシステムがすでに完成されていたものということもあるが、やはり、あれだけの本格的シミュレーションがパソコンを買わなくても家庭用ゲーム機で楽しめる手軽さがいまだに支援されている理由だろう。

そして「スタークルーザー」。あの３Ｄ処理は目を見張るものがある。元を作ったアルシスもさることながら、それを移植したメサイヤＮＣＳもすばらしい。

そのほかにはゲームアーツの「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」、ファルコムの作品をセガが移植した「ソーサリアン」など絶大な支持を得ている作品があげられる。

今後の発売予定ラインナップからは「ノスタルジア1907」「ソル・フィース」「Ａ列車で行こう」「信長の野望」「乱世の覇者」などがパソコン版からの移植としてあがっている。

このほかにも、ぜひパソコンからメガドラに移植してほしいゲームは多い。まず「プリンセスメーカー」。これは女の子を育てるシミュレーションなのだが、PC-98ユーザーのなかではダントツの人気ソフトだ。そしてアニメを使った「サイレント・メビウス」。これなどはMEGA-CDで期待したい。

RIOT日本テレネットからMEGA-CDに移植される期待の「デスブリンガー」。

パソコンソフトを出している工画堂スタジオがMEGA-CDで予定している「シュバルツシルト」。

ウルフチームからMEGA-CDで発売が予定されている「ソル・フィース」(X68版)。

CATCH UP パソコン版からの移植希望

劇場公開されたアニメということで話題の「サイレントメビウス」。

パソコンゲームでは名作シリーズの一つ「ロードス島戦記」。

DATA 国内パソコン版からのジャンル別移植状況

ジャンル	タイトル数	主なタイトル
シミュレーション	7	大戦略、マスター・オブ・モンスターズ、天下統一
ロールプレイング	4	ソーサリアン、ワンダラーズ フロム イース
シューティング	4	サンダーフォースⅡＭＤ、グラナダ、ソルフィース
アクション	2	夢幻戦士ヴァリス、ファットマン

※メガドライブで発売が予定されているソフトを含むタイトルから。

シュールド・ウェーブからMEGA-CDで発売予定の「ノスタルジア1907」。

「天下統一」が移植されメガドラでは「乱世の覇者」として登場。

ADV、RPGの日本語化に期待

MEGA-CDが噂されるようになってから海外のパソコン版のゲームが注目されるようになってきた。国内のパソコン版ではシミュレーションゲームが中心となってきたが、海外からの移植では「日本語化」という壁があったためか、「ズーム！」など、パズルゲームの移植が主であったが、徐々にシミュレーションゲームの移植へと移っていきそうだ。しかし、「ポピュラス」などの世界的に有名なゲームがメガドライブで発売されたのはつい最近。それもジェネシス版のリメイクという。やはり、日本語化、あるいは日本語マニュアルの制作というところから、すぐには移植できないのが現状だろう。

そこで、そんな日本語化をたいして必要とされないアクションゲームがメガドライブに移植されるようになってきた。発売予定のソフトでは「シャドー・オブ・ザ・ビースト」「プリンス・オブ・ペルシャ」などがある。これらのアクションゲームは、海外パソコン版によく見られる、きれいなグラフィックを採用しているのが特徴。操作が簡単なので抵抗なく遊べるだろう。

一方、サン電子が移植する「レミングス」も注目すべきソフトの一つであろう。いまさらパズルゲームなんてと思いきや、意外とハマってしまうゲームなのだ。このゲームのIBM PC版ではサウンドが面白いので音の部分の移植も見逃せないだろう。

MEGA-CDのラインナップから見てみると「シムアース」「ライズ オブ ザ ドラゴン」「ウイングコマンダー」「プリンス・オブ・ペルシャ」などがあがっている。これらについてはすべてIBM PC版であるが、次ページで詳しく紹介しよう。

今後、海外パソコンからメガドライブ（MEGA-CD）への移植も多くなることが予想されるが、ぜひグラフィックがきれいで、いい音のゲームが日本語でできれば最高だろう。とくにメガドライブでは意外と少ないアドベンチャーゲームやRPGだね。「キングスクエスト」や「マイト・アンド・マジック」なんか日本語化して移植されるといいね。

以前、TERA特集のときにも紹介したが、VGAグラフィックがウリのADV「キングスクエストV」。

ジェネシス版では発売されているものの、RPGということで日本語化が期待されている「マイト・アンド・マジック」。

INTERVIEW 本格的なフライトシミュレーターの移植に期待！

マイクロマウス ―宮川雅之氏に聞く―

――海外ゲームはどんなものが多いのですか？

宮川■海外のゲームの特徴は、どちらかといえば大人向けのゲームが多いことです。シミュレーションゲームにその傾向が強く現れており、戦争で使用された兵器を操作するものや、カーレースを題材にしたものなどに人気が集まっています。そのほか、最近では「シムシティ」や「ポピュラス」に代表されるようないままでにない切り口のゲームが受けているようです。

――MEGA-CDに移植されるといいなと思うタイトルはありますか？

宮川■スピードの点で問題がなければ、飛行機ものなどの本格的なシミュレーションゲームがいいでしょう。国内のパソコンには見られないリアルな３Ｄの戦闘シミュレーションは大人にも受け入れられるものです。個人的には「ジェットファイターII」や、「ルフトワッフェ」などを移植していただけるとうれしいですね。

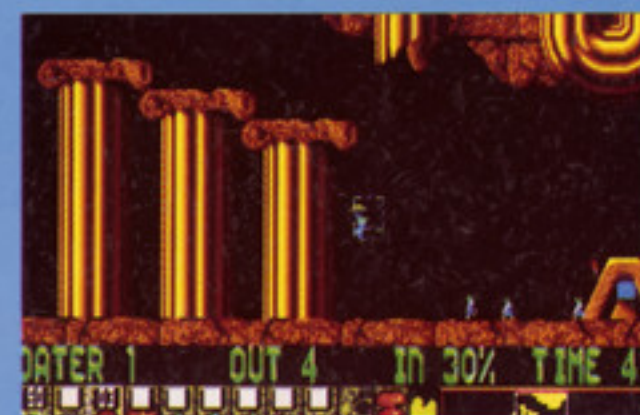
――今後、MEGA-CDを含むメガドライブへの移植はどうなっていくと予想されますか？

宮川■海外には概念にとらわれない面白いアイデアのソフトが育つ土壌があります。これからも面白いものが続々登場するでしょう。ただ単に海外で評判の高いソフトを移植するのではなく、ユーザーの声を十分繁栄した移植を望みたいものですね。

「IBM PCソフトに関してはわからないことはなんでも聞いてください」というマイクロマウスの宮川さん。

DATA 海外パソコン版からのジャンル別移植状況

ジャンル	タイトル数	主なタイトル
パズル	4	ズーム！、ブロックアウト、レミングスなど
アクション	3	シャドー・オブ・ザ・ビースト、プリンス・オブ・ペルシャなど
アドベンチャー	2	ライズ オブ ザ ドラゴン、スタークルーザー
シミュレーション	2	シムアース、ポピュラス

※メガドライヴで発売が予定されているソフトを含むタイトルから。

思わずハマってしまうパズルゲーム「レミングス」。サン電子から発売される予定。

13重のスクロール画面がウリのアクションゲーム「シャドー・オブ・ザ・ビースト」。

MEGA-CDで発売予定の海外移植ソフト

—容量が大きくなりグラフィックに期待大—

MEGA-CDで発売予定のソフトでIBM PC版からの移植ソフトをテラで起動させてみた。「こんなゲームなんだ」というのがわかれば幸いだ。

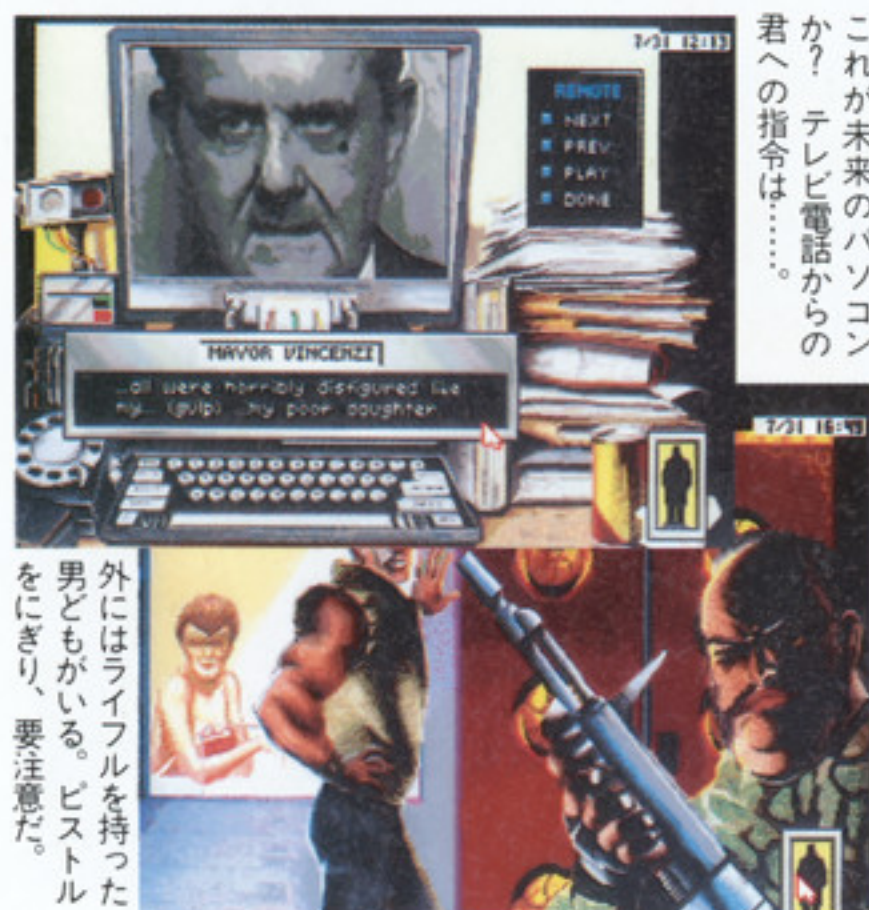
ライズ オブ ザ ドラゴン ハードボイルドの名探偵に変身！

(MEGA-CDでは、セガ／ADV／12月発売予定)

西暦2053年のロサンゼルスを舞台に繰り広げられる探偵ものアドベンチャーゲームが、この「ライズ オブ ザ ドラゴン」。世界征服をもくろむ暗黒の帝王、Dragon(ドラゴン)に立ち向かうのは、LAPD(ロス警察)の元刑事である私立探偵ウィリアム(ブレード)ハンター。気分は、まさに『ブレードランナー』のハリソン・フォードといったところか!?

IBM PC版は大容量を生かしたリアルなイラストの取り込み画像をふんだんに使った大作だ。マウスを駆使したそのシステムは、単なるコマンド選択式のADVの概念を超える自由度を発揮し、ゲームの世界を盛り上げている。今まで英語や容量の問題で馴染みが薄かった海外の大作ADVを楽しめることもMEGA-CDの功績の1つじゃないかな。

深みのあるストーリーに思わず没頭！

これが未来のパソコンか？ テレビ電話からの君への指令は……。

外にはライフルを持った男どもがいる。ピストルをにぎり、要注意だ。

やはり、VGAの画面がアメリカ感覚のアドベンチャーを匂わせる。

出口を探してどんどん進もう。情報をかき集めて任務を遂行するべし。

画面にいきなりハデな文字が……。まるで漫画のような、映画のような。

画面の向こうから女性キャスターが情報を教えてくれるが、すべて英語！

番外編 Heart Of CHAINA

超リアルなグラフィックについ引き寄せられる！

1930年、中国本土で赤十字の救援活動に従事する看護婦が誘拐された。実は彼女の父親は成金だったのだ。主人公は香港に暮らす第一次大戦のエースパイロット。誘拐された娘の奪還を依頼され、行動を開始する。舞台は香港から中国本土、雪のヒマラヤを越え、オリエント急行でパリへと目まぐるしく移動するのであった。このゲームのウリは、実写取り込みによるリアル(美しいグラフィック)の画面の細かい動きであろう。

カウンターにいる男の細かな表情に注目。

ちょっともの悲しげな「中国の心」あるよ。

INTERVIEW グラフィックとサウンドがすぐれたMEGA-CDへの移植に期待！

シエラ オン ライン ジャパン —長野英二社長に聞く—

——「ライズ オブ ザ ドラゴン」はどんなゲームなのでしょうか？

長野■IBM PC版ではマウスを動かしてクリックするだけの簡単操作なんです。VGAということで、アメリカンコミック調のグラフィックが美しいですね。サウンドに関してもたとえば、MIDI、サウンドブラスターを使うとよりゲームが面白くなりますね。

「ゲームはきれいな画面と素晴らしいサウンドで楽しむものですよ」という長野さん。

——MEGA-CDにはどう移植してほしいですか？

長野■グラフィックスについては、オリジナルであるIBM PC版が256色ですが、MEGA-CDでは色数が少ないので画面を出すのが大変だと思いますね。アメリカで生まれたゲームですが、日本のユーザーの好みに合わせた移植を望んでいます。

——日本語化についてはどうでしょうか？

長野■日本語化については会話が多いため、ニュアンスをどこまで翻訳できるか、苦労されると思いますが、頑張ってほしいですね。

——MEGA-CDに移植されるといいなと思うタイトルがありましたら？

長野■やっぱり、自分とところのゲームでなんですけど、「SPACE QUEST IV」や「KING'S QUEST V」ですね。

——MEGA-CDへの移植はどうですか？

長野■今後のハードウェアの動向を見たうえでないと、なんとも予測がつきません。

プリンス・オブ・ペルシャ

キャラの動作がカワイイのだ！

(MEGA-CDでは、ビクター音産／ACT／発売日未定)

時はまだ、暗黒の時代、ペルシャでのことであった。英雄サルタンの留守中に腹心の部下ジェファーが反乱を企て、まんまとサルタンの軍隊の実権を握ってしまったのである。彼は国王の美しい姫に結婚を迫るが、このとき姫は旅の若者との激しい恋に身を焦がしていた。これを知ったジェファーは激怒し、若者を牢屋に、姫を王宮の塔の最上階に閉じ込めてしまった。

そして、ガンとして求婚をはねつける姫に「結婚か死か」という最後の選択を突きつけた。猶予はほんの1時間。はたして若者は、愛する姫を救い出すことができるのだろうか。プリンス・オブ・ペルシャの幕は、今切って落とされる。

石段を飛び越え！　剣を取り！　戦え！

石段から石段へ飛び越え、剣を探しに出発だ。力のかぎりジャップアップ。

ついに剣を手に入れたぞ。さてこれからが勝負。迫りくる敵をやっつけよう。

おっと、敵が現れた。剣を持って戦おう。敵はなかなかしぶといぞ。

姫を救うため、戦って戦って戦い抜こう。そうすれば道は開けてくるものさ。

ウイング・コマンダー

これぞスペース・フライトシミュレーション！

(MEGA-CDではセガ／SLG／発売日未定)

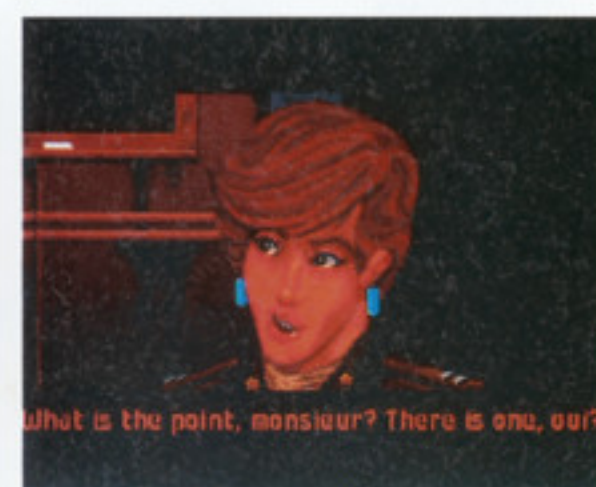
「ウルティマ」を作ったことで有名なＯＲＩＧＩＮが開発した「ウイング・コマンダー」。このゲームは、アニメーション処理が施されている３Ｄタイプのスペース戦闘シミュレーターなのだ。

IBM PC版の数多くあるフライトシミューレーターのなかでは、比較的プレイしやすいタイプであろう。

この「ウイング・コマンダー」ではキャンペーンモードで４タイプ選べるようになっている。タイプごとにそれぞれコックピットにおけるスクリーン情報が違っているのだ。

ゲーム中、君がウイングリーダーになり、スクリーンに出る情報を素早く読まなければならない。そして、レーダーで敵機をとらえて打ち落とすのだ。

コックピットではゲームも楽しめる。実はオープニングはゲーム画面だったりするんだ。

目の前に敵機が……。じっくりとタイミングを図って撃墜しよう。

この女性はジェネット・デバーク(28歳)。飛行学校を卒業したキャリアウーマン。

飛行操縦士のジョセフ・キマロ。彼の飛行技術はかなり定評がある。

導入デモの部分。なにやらエンジニアがいるが、何しているのかな？

操作が意外とわかりやすいスペース感覚のフライシミュレーターなのだ。

シムアース

人類の生存は君にかかっている！

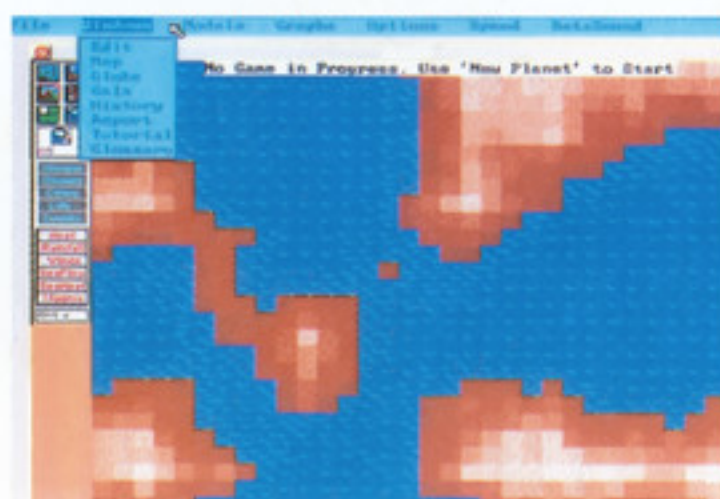
(MEGA-CDではセガ／SLG／発売日未定)

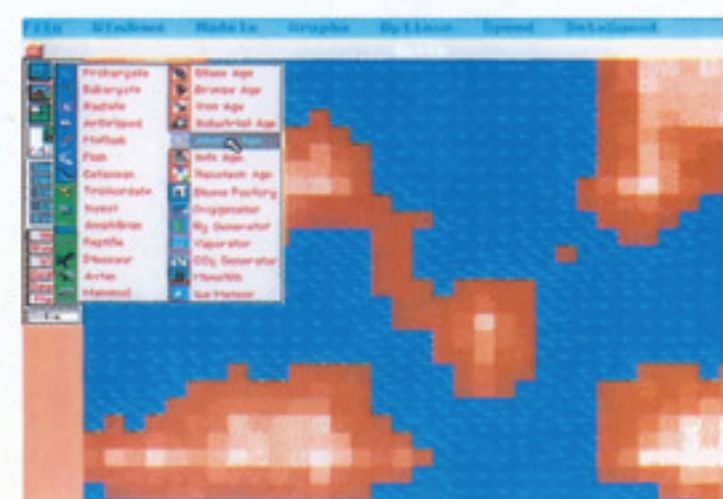
PC-9800シリーズなどの国内パソコン版でも登場してきた本格派シミュレーションゲーム。ＭＡＸＩＳの有名ソフトの一つ。前作の「シムシティ」から大幅にスケールアップされている。

この「シムアース」はその名のとおり、星の地形や気候を自由自在に操作できる環境シミュレーションゲーム。

「大気の状態」「緑」「水」などの割合をコントロールしながら、地球を常に最適の状態に保たなければならない。

IBM PC版では火星、金星など８つのシナリオから構成されている。

ガイア理論をもとに地球をよい方向へ進化させよう。

地球の将来は君にかかっている。

パソコン版ではウィンドウによって画面表示される。このソフトもマウス操作は使いやすいが……。

地球規模のシミュレーションということでマニアには最高だが初心者にはちょっと難しいかも。

キャッチ・ザ・ハート――

TAITO

残業がなんだ、上

今夜は

会社じゃ悪役のキミも正義の味方になれる。
こりゃ、やめられまへんで旦那。

時は江戸末期、KABUKI界の支配をたくらむ"闇KABUKI"を倒すため伝説の白獅子、赤獅子が立ち上がった。

10月25日発売予定
予定価格6,800円
※消費税は含まれておりません。

パンチ、キックの乱れ打ち。わかったか、
このヤロー、ストレスよ飛んでけ。

愛すべき動物たちを救うため、格闘技の王者が立ち上がった。パンチ、キックの雨あられで、悪漢どもをやっつけろ。

11月15日発売予定
予定価格6,800円
※消費税は含まれておりません。

株式会社タイトー

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP.1991

うしろ首
ひかれても
ゲーム。

上司がどうした。
ゲームに溺れたい。

鈴鹿グランプリ開催記念

読者参加型本格タイムトライアル大会ついに開始!!

BEメガズスポーツ 80円(ウン)

FASTEST 1

タイムトライアル堂々開催!!

読者の悲願がついに達成!! 世界一速い男はキミだ!!

今年の6月号の「読者レース」の欄外スペースで秘かに始まった「スーパーモナコGP」タイムトライアル。こいつには予想外の反響と参加者が集まり、多くの偉大な記録を残しながらこのたび静かに閉幕した。だが、この小企画を機に多くの読者から、本格的な読者参加型誌上ゲーム大会をやってほしいという声が続々と寄せられたのは、編集部サイドとしても大いに意外であったといえる。

モナコのタイムアタックは予想を超えた反響があった。

で、今回はそうしたみんなの熱い要望に応えるためにヒューマン㈱の協力のもと、ついにメーカー公認の本格的タイムトライアルを実施することになったというわけだ。

ちなみにこの大会が鈴鹿グランプリの開催と関係しているというのはこじつけである。

今度の舞台は「ファステスト・ワン」の鈴鹿テストランだ。

腕の立つキミも、景品がほしいアナタもドンドンきなさい。全国の強豪と豪華賞品がキミを待ってるんだぜい。

待ち受けるはヒューマンレーシングチームだ!

これがヒューマンNo.1ドライバー小野崎武氏とヒューマンクイーンのミーナちゃんだ!

ところでせっかくメーカー公認のゲーム大会をやるんだから、やっぱり目標となる強敵ライバルがほしいところ。ふっふっふっ、そこはまかせなさい。今回の大会には、なあんとファステスト・ワンの開発者自らが参戦してくれるのだ。氏はPCエンジントリプルバトルの開発者でもあるだけに、このゲームに関しては日本一精通しているぞ。これほどの強豪を前にしてうずかないヤツはいないぜ?

わしが監督だ

BEメガチームも参戦!

もちろんこうした状況をBEメガも黙って見ちゃいない。うちが出すNo.1ドライバーは岡山放送「BEメガワールド」の進行役でおなじみのメガドライバー〝ホンダべるの〟だ。本場英国仕込みのカートの腕は見ものだぞ。

独り敢然と立ち上がったメガドライバーホンダべるの。はたして実力のほどは?

豪華賞品満載! 優勝者にはMEGA-CDが!!

これだけ本格的に開催するタイムトライアルだ。当然参加者には超豪華な景品が待っているぞ。まずは成績の如何をとわず、抽選で参加者20名にヒューマン特製のF1タオルが当たるぞ(抽選は締切時)。さらに3月号掲載の最終締切時のタイムで、BEメガチームよりいいタイムを出した人にはもれなく当社発行の『新明解ナム語辞典』などをプレゼント。また同じくヒューマンの小野崎氏を破った人には希望ソフト1本をあげるぞ! そしてきわめつけは、なんと優勝者にあのMEGA-CDが送られちゃうのだ!!

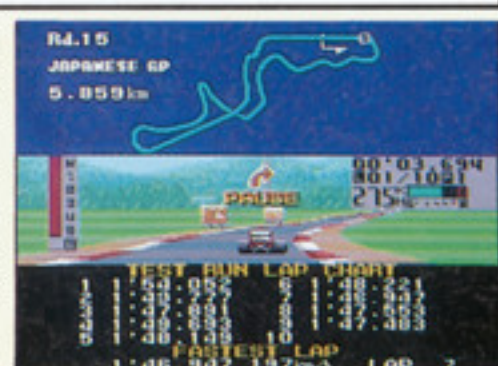
最終締切時のポールシッターにはなんとMEGA-CDが。

舞台は鈴鹿のテストランだぞ!!

募集要項

●「ファステスト・ワン」の鈴鹿を「テストラン」モードで走ること。

●予選通過タイムは1分44秒とし、応募資格はこのタイムを切った者に与えられる。

鈴鹿のテストランで一分44秒以内で走ったら、証拠写真(ビデオ可)を送れ。最高記録は何秒だ?

応募資格は左に書いてあるとおり。記録が出たら証拠物を編集部に送るだけ。最終発表は来年の3月号(2月8日発売)だが、応募の締切は1月10日(消印有効)とさせてもらう。途中経過は毎号の「びーぷるランド」でやるからな。宛先は「〒108 港区高輪2-19-13 BEメガ編集部ファステスト・ワンタイムトライアル係」だぞ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットニュー

PART1

シャイニング・フォース 神々の遺産

あの「シャイニング&ザ・ダクネス」を制作したクライマックスと新会社ソニックが、12メガのRPGを作る！　メガドラ界に衝撃を走らせた「シャイニング・フォース」の詳細は、依然闇の中。そこで今回は、スタッフにいきなりインタビューなのだ！

セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／12M+BB

体感からタクティクスRPG、その実態は!?

本邦初の12メガRPGしかも、システムは従来のRPGのワクを超えたシミュレーション要素を取り込んだニュータイプ。制作は、いうまでもなく高橋社長以下、シャイダクを開発したクライマックスの面々だ。体感RPGのシャイダクを生み出したクライマックスのスタッフのこと、今回の「シャイニング・フォース」でもユーザーの想像を超えた驚きを与えてくれそうな予感がしようというものだ。

とにもかくにも「シャイニング・フォース」とはいったいいかなるゲームか、またシャイダクとの関わりはどうなっているのか、といったところをスタッフの方々に集まっていただいてお話をうかがってみた。行間から少しでも「シャイニング・フォース」の核心に迫っていただけたら幸いに思う。スタッフの方々に感謝しつつ、そんじゃ早速いってみようか！

春まで待てない

CHECK1 シャイニングワールドの真相に迫る!?

シャイダクの数百年前の世界！

さて本題に入る前にスタッフの方々に「シャイニング・フォース」制作の目標をうかがってみよう。シャイダクとは違った今回のゲームの方向性が見えてくるかもしれない。まずは今回の作品のメインプログラムを担当している田口さんから……。

田口　シャイダクでは戦闘と音楽担当でしたが、今回はメインプログラムです。みんなも知っていると思いますが、シャイダクのときには容量の問題で泣く泣く削ったイベントが山ほどあるんです。今回はシャイダクとは違うシステムですが、イベントやストーリー部分を充実させたいというのも目的の1つです。とはいえ「シャイニング・フォース」もデータの量が膨大なんですよ。圧縮しなければ30メガぐらい平気でくっちゃそうです。それをいかに小さくまとめるかが今回の仕事の一番の問題ですね。

そして、シャイダクに引続いてグラフィックを担当している吉田さん。

吉田　今回は、容量が増えたこともあってシャイダクに比べ絵の枚数が驚くほどあります。でも量に負けないぐらい質も追求していきたいですね。シャイダク以上にでかいキャラも動きます。スタッフ一同がんばっていますし、期待してもらっても大丈夫だと思います。

田口康宏
メインプログラム担当

とにかく圧縮しなければ30メガ相当のゲーム。データ量が膨大で、これから地獄が待ってるような気がして…。

お次は思考ルーチン担当の田川さん。

田川　ボクは目に見えないところや耳に聞こえないところが受持ちなんです。シャイダクのときは時間と戦いでしたが、今回は量との戦い。どっちも大変です。

そして、シナリオの和智さんに一言。

これが今回の舞台のはじまりとなるガーディアナ国。フィールド画面の構成は一般的なRPG風だ。

前作では、街中の会話がほとんどなかったけど、今回はいろいろな人との出会いが待っているようだ。

アルタローン国

ガーディアナ国の隣にある国。もともと、背後に迫るビーグル山塊から産出される希少金属や魔法金属を採掘しにやってきた人々が作った鉱山の町から発展した国だ。アルタローンから採掘される鉱物は、高額で取り引きされるため国自体は栄えている。庶民の暮しも豊かで、他国を小馬鹿にするような風潮すらある。もちろん王族もぜいたく品や芸術品を城にしこたまためこんでおり、練度は低いが豪華な装備の軍隊を小数もっている。歴史が浅く国民の文化レベルは、いま一歩。成り上がりの金持ち国家といったところか。なんとなく金余り状態の今の日本に似てるような気もしないでもないけど、気のせい？

ガーディアナ国

西大陸では最古の歴史を誇る国である。言い伝えではこの国は、「神々の遺産」を守護する使命をもつ正当な継承者として建国されたという。そのため"武"を尊ぶ気風が伝統となっており、ガーディアナの王族たちも質素な生活が信条で、城の装飾品やぜいたくな作りは見受けられない。しかし長い平和な生活が部族たる伝統を風化させてしまい、ルーンファーストの野望を阻止できずに滅んでしまう……。

規模の小さな国なので武器などの蓄えは少ないが、肥沃な土地に恵まれ農作物は豊富だ。どうやら「シャイニング・フォース」の物語はこの国の近辺から始まるようだ。

和智　シャイダクの場合は3Dダンジョンだったので、マップのパターンは基本的にみんな同じでしたけど、今回はシナリオに合わせたマップ作りということで作業も大変ですね。

というように、とにかくシャイダク以上にグラフィック、システム、シナリオすべてにおいて大規模なゲームになることは、間違いなさそうだ。さてこれからが本題。「シャイニング・フォース」の舞台はずばりシャイダク

BEEPメガドラ読者の方々へ高橋社長初心表明コーナー

「ドラクエIII、IV」「シャイダク」など大作のプロデュースをした高橋氏。今回の作品ではどんなことを見せてくれる？

いよいよ、クライマックス作品第2弾「シャイニング・フォース」が発表されました。

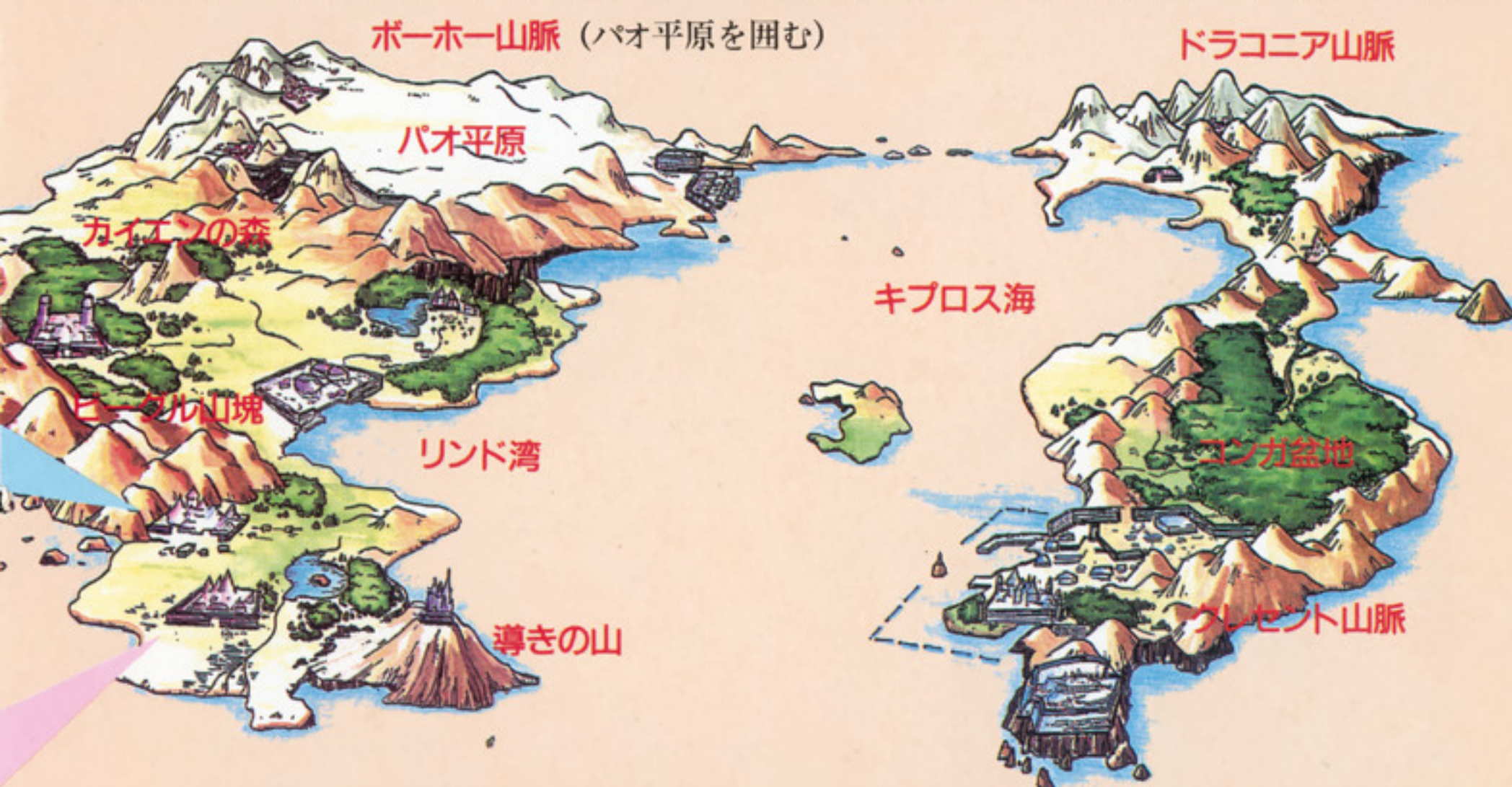
読者がいま、このゲームのことをどんなふうに見ているのか、興味深いところです。

読者の中には、単にお話のあるシミュレーションという見方もあるかもしれませんが、今後公開していくにしたがって違いのわかることでしょう。まず、容量のことについてですが、12メガというとてつもない規模に関わらず、なぜCDでやらないか？というと、クライマックスの作品はロム！なるべく多くの人にプレイしてもらいたいからです(CDを買う人にはごめんなさい)。

さて、このゲームはターン方式のテキストタイプのRPGを進化させたものを！ということをコンセプトに企画したゲームです。

今の段階では、時期早尚なのであまりお話できないのが残念ですが、開発が進行すればするほど、スタッフ一同「このゲームは面白い！」という確信を深めている今日この頃です。

キャラクターやアニメーションのバリエーションなど、失望させないようにがんばりますので、ご声援をよろしく！

これがシャイニング・フォースの舞台となるルーン大陸

「シャイニング・フォース」の世界は、シャイダクに比べ比較にならないぐらい広い。山脈あり都市あり、大きな海洋、そして島まで存在する。冒険の旅は、西大陸の南端ガーディアナ国から始まり、時計回りに西大陸を北上し、謎を秘めた東大陸に移動して行くと思われる。東大陸南端部が、ルーンファウストなのだろうか？……。

東大陸と西大陸

東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海をひっくるめてルーン大陸とよばれているが、この２つ大陸は、数百年後「シャイダク」の舞台となるストームサング王国ができるはずの地の、はるか東に位置している。

旅の始まりの地となるガーディアナは、西大陸にある。西大陸は、東大陸に比べ文明が発達していて、それぞれの国々も豊かな暮しを平和に営んでいる。

その対岸にあたる東大陸は、先史文明があったともいわれているが、現在ではルーンファウスト以外の国はなく、険しい山脈や不気味な森林地帯が広がっている。

東大陸はルーンファウストの存在をもふくめて、西大陸の人々にとって謎が多く秘められた暗黒の地なのである。

でのメフィストの反乱から数百年遡った世界だというのだが、果してシャイダクのストーリーと直接関係があるのか？　そしてシャイダクのメフィストは登場するのだろうか？

和智　関係はあります！　あ、いっちゃった（笑）。確かにけっこう大きな仕掛はありますが、メフィストやシャイダクのラストとの関連は、まだノーコメント。ただ前作の世界のニオイを残しつつグラフィックの玉木君と協力して僕なりに色をつけていったという感じですね。

折茂　直接関係するのはシャイダクIIだと思います（笑）。シャイダクのときもそうだったんですが、いわいるオーソドックスなRPGからちょっと外れた独自の架空世界を作れたらいいなということです。今回はシャイダクで作られた世界をもう少し大きく捉えて、細かい設定を作っていきました。逆にいうと「シャイニング・フォース」からシャイダクとは違ったシャイニングワールドが生まれる可能性があります。今後シャイダクIIも当然、作るだろうし「シャイニング・フォース」のIIだって作っていきたい。そういう重層的な展開がシャイニングワールドなんです。

話は変わるが、シャイダクIIの企画も当然上がっているとのこと。シャイニングワールドの今後の広がりには期待度大だ。このへんで「シャイニング・フォース」の舞台となるルーン大陸について聞いてみよう。マップを見る限り変化に富み海もある。船などの移動手段はどうなっているんだろう？

和智　うーん、船ですか。あるかも知れません、空も飛ぶかもしれません、地下通路があるかもしれません。そのへんは、いずれまた。

折茂　とにかく地形を非常に意識して、マップを作っています。地形効果もかなり考慮していますよ。

和智正喜
シナリオ担当

シャイダクが、お化け屋敷のような楽しさなら「シャイニング・フォース」は遊園地ってとこですね。

シャイダクとの違いは!?

前作では行ける場所が意外と少なかった分、今回は広い……？

前作ではマップ上を歩くことができなかったため不満もあった。

シャイダクが、フィールドマップなしの城、町、神殿を行き来する「ウィザードリィ」的な構造だったのに比べ、「シャイニング・フォース」には、フィールドマップが存在する。しかし、まったく新しいタクティクスRPGというシステム上、今までのRPGのようにフィールドマップ上をただ単に歩いて移動していくだけではなさそうだ。果してどんなシステムに!?

CHECK 2 データの膨大さは、多彩なキャラクターに生きる

光VS闇のキャラを見よ

　先月でも、ちらっと載せたキャラクター。シャイダク以上に種族の豊富さが目につく。シャイニングワールドで活躍するキャラの特徴について聞いてみた。

吉田　シャイダクで登場しなかった系統の種族が、出てきます。ゲームが進むうちにもっと増えてきますよ。こんなの出していいんだろうかって意外に思うような種族もですね。玉木君の腕が上がったということもありますが、グラフィックもリアルになりましたね。

田口　ケンタウロス系のキャラは、ぱかぱかアニメで走りますよ。

折茂　ちょっと問題なのが、メイみたいなケンタウロスのお姫さま。下半分、ウマなんですが下半身裸でいいのかって（笑）。

吉田　味方の光の軍勢ーシャイニングフォースのキャラ数もゲームが進むうちにどんどん増えていきます。キャラの総勢は、いっちゃっていいのかな……。

折茂　敵にしろ味方にしろ増やすのはわりと簡単なんですが、アニメの戦闘シーンの関係で前作より少なめかな。

田口　その代わりアニメの多彩な攻撃パターンが入ります。その動き1つ1つを前作の1体分と考えれば、もうとんでもない数ですね。

　ところで、「シャイニング・フォース」はシミュレーション的要素の強いRPG。普通シミュレーションといえばユニット（キャラ）は、一度やられれば復活しない。そのへんは？

田口　キャラ復活の救済策は、あります。リセットしてゲームを中断させるのが嫌なんです。そのへんは、親切設計ということで。

ステータス画面は前作の雰囲気が残っているが、各キャラの顔が出てくるので感情移入もしやすい？

シャイニング・フォースの面々がどんどん増えてくるのも楽しみ。なかには変わった種族もいるぞ。

田川佳紀
グラフィック担当

グラフィックとして、見栄えがよくて派手な画面を心掛けて作ってます。デカキャラも動きますよ。

ルーン大陸の種族は、いろいろ!?

　ルーン大陸に住む種族は、かなりバラエティに富み種々雑多なものになりそう。インタビューの様子では、なにやら東洋系や日本系の種族も出てきそうな予感がするが、果してどうなる？

　また、味方主要キャラのクラスチェンジなんてのもありそうだ。

シャイダクからシャイニング・フォースへ、グラフィックの玉木氏

わけがあって顔は出せない玉木氏。けっしてレンタヒーローではない（あたりまえか）。彼の作る新キャラには期待も高い（ホント）。

　見るとわかると思うけど、「シャイニング・フォース」のキャラクターたちっていうのはシャイダクのキャラよりも、ちょっとリアルなタッチにしようという意識があったんです。どっちかというとシャイダクは、冒険活劇映画みたいなノリがありましたし、ダンジョンがメインでなんとなく硬質な感じがありましたよね。だからキャラのデザインはけっこうディフォルメしていたんですよ。

　だけど、「シャイニング・フォース」のほうはシャイダクよりも行ける場所が広いし、人間関係もかなり複雑になってる。まあ前作が冒険つきの“おとぎ話”みたいな感じだったとすれば今回は“戦争スペクタクル”みたいな雰囲気とでもいいますか……。だから、敵のモンスターなんかでも後半のほうにはいままでに見たこともないような恐いキャラもいますよ。こんなのありかってヤツがね。あと、戦闘シーンも後半にいくほどハデになってくるから期待しててほしいですね。

CHECK3 グラフィックの凝りようもシャイダク以上！

とにかく多彩な攻撃パターン

「シャイニング・フォース」の見せ場の１つが、戦闘シーンのアニメ処理だ。シャイダクのプレイヤーが歩く視点、そのままの戦闘や魔法のエフェクトなどもすごかったが「シャイニング・フォース」では敵と遭遇すると、フィールド画面から戦闘画面に切り替わる。それでは、戦闘シーンの見せ場をうかがってみよう。

折茂　戦闘シーンに関しては、先ほどもいったように敵キャラの種類で見せるよりも、多彩な攻撃パターンを楽しんでもらうということを考えています。特殊攻撃はシャイダクよりすごいですよ。

田口　具体的にいうと１つのキャラでも単純に武器をもっての攻撃、そして魔法などの特殊攻撃と攻撃パターンがたくさんあるんです。武器にしても剣を振ったり、弓を打ったりと大変なんです。だから１体キャラを増やすとパターンをなん種類も増やさなければならないんですね。

田川　キャラのパターンだけでシャイダクの数十倍ありますから。

吉田　あと今回の戦闘画面の特徴としては、でかいキャラのアニメーションですね。口パクや体の一部がちょこちょこっと動くだけで、アニメーションだといっていたゲームが多いんですけど、「シャイニング・フォース」は全身が動きます。全身でジャンプして斬りつけたり炎を吐く、といった派手な演出が、一番の見せ場です。

といったぐあいに、戦闘シーンのアニメ処理や魔法効果など、ビジュアル的に相当力の入った演出が準備されていそうだ。真にメガドラならでは、といえるような戦闘シーンに仕上がることを期待していていいんじゃないかな。

吉田英博
思考ルーチン担当

モンスターの頭脳をウラで操っています。つまり私がこのゲームの敵ボスといえるでしょう。フッフッフッ。

1-2-3でぶった斬れ!!

今回の作品の最大のウリが戦闘シーンだ。前作と違い、自分のキャラクターが画面上で見えるため、やられたときは思わず痛みを感じるほどの臨場感があるのだ。またひとりのキャラでももっている武器が違うと、アニメーションも変わってくるので、見ているだけでも楽しい。敵もいろんなヤツがいるから、いまから楽しみだぞ。

1人は1人、1匹は1匹

フィールド上のキャラは、ヘックスタイプのSLGによくある何体かのユニットの集まりではなく敵も味方も１体のキャラを表している。

シャイニング・フォースの画面はバラエティに富んでいるのだ

シャイダクでは行ける場所がダンジョンと３Dパノラマの街中、およびお城の謁見の間だけだったため、ユーザーからは不満の声も多かったようだ。そこで今回の作品では、そうした声に応えるためにいろんな場所やイベントが用意された。これは楽しみ。

今回のマップでは、たんに見た目のよさだけでなく地形効果も考慮されているのがスゴイ。

戦闘をくぐり抜け街にたどりつけば、新たな出会いが。苦労のあとだけにより嬉しい。

CHECK4 タクティクスRPGのシステムに迫る!?

タクティクス、しかしフェーズの概念なし

タクティクスRPGが、キャッチコピーの「シャイニング・フォース」。一見すると、「ラングリッサー」や「ファイアーエムブレム」に似ているようにも見えるが、その決定的な違いとは？

田口　通常のシミュレーションのように敵と味方が交互にコマンドを入力するフェイズ制では、ないことです。味方全員にコマンドして次に敵方というのではなく、敵味方入り乱れての戦いになります。

吉田　リアルタイムでもないんですけど、今のところはご想像におまかせですね。

折茂　そうすると、どうなるかというと普通のSLGのように弱いユニットを取り囲んで集中攻撃するということができない。

田川　敵1体1体の思考時間も短くするようにしています。敵も味方もまったく同じパラメーターをもっているので、ときどきとんでもない行動をしてくる敵なんてのもいますよ。

田口　「ラングリッサー」などに似てるように見えるかもしれませんが、今回のシステムは、今までにないものなんです。つまりお手本がないわけですよ。どうしたら一番面白く見えるかという試行錯誤の繰返しといったところです。

タクティクスRPGの戦闘システムは、フェーズなしの敵味方入り乱れての戦闘になるという。しかして、その実態はーー!?　といったところで、次号の「シャイニング・フォース」の紹介記事に乞うご期待……！

ひとつひとつのユニットがステータスをもっているから、敵一匹にも思い入れができるぞ。

コマンドのアイコンの使いやすさは前作同様だ。スピード感も絶品だぞ。

タクティクスバトルをじっくり見てみたい

まずはそれぞれのキャラを移動させる。もちろんそのときには移動可能な範囲も示される。地形効果も忘れるな！

両軍が移動していって、敵と接触すると戦闘開始。移動時は常にシミュレーション的な戦闘が絡むので最新の注意を。

敵と接触して戦闘態勢に入ると、このような画面に切り替わる。キャラが全体的に入っているので臨場感はバツグン。

戦闘画面になったら、攻撃側がドーンと敵に襲いかかる。もってる武器によってパターンも違うから見るのが楽しみ。

魔法も、もっとハデになるぞ

前作は魔法の成長が楽しみだった。今回は？

超リアルな魔法合戦にいまから期待しよう。

ところで、今回クライマックスとソニックの関係は——!?

新会社ソニックの取締役をやっている折茂賢司氏。今回の作品では進行役をしているが、じつはソニックを影で支える実力者。彼とソニックの動向には今後も要注意だ。

今回の「シャイニング・フォース」は、シャイダクを制作したクライマックスと新会社ソニックとの協同制作だ。そこで協同制作ののメリットなどを㈱ソニック取締役の折茂賢司さんにうかがった。

折茂　そもそもソニックという会社は、シナリオを考えたり、アイデアなどを出しプロデュースするのがおもな仕事です。もっとおもしろいゲームを作るため、これからのゲーム業界に大きな影響を与えていくのが目的で設立された会社ですね。そこで、まず第一弾作品として、「シャインニング・フォース」をクライマックスと共同開発するというわけです。もちろんそのほかにも、いろいろな企画をセガと共同で行なう予定です。セガやクライマックスだけでは実現できなかったことを、私たちソニックがサポートし、より強力になったところでそれを実現させていきたいと思います。とにかくクライマックスとソニックのチームワーク、ひとつよろしくお願いします。

CLIMAX

SONIC SOFTWARE PLANNING

連載　ACT2

ソニック通信

その名もソニ通

Well, we always say ごーじゃす

企業最前線？ No.64254174—株式会社ソニック—

新世紀を迎えているアミューズメント業界。メガドライブも新しい力を加えてますます絶好調です。ソニックは、その旗がしらとして躍進を続けています。
（なんでぇ、コマーシャルのページかっ！）

レポート　#1　　～新宿

「＊＊る、雇う、おいしい」をモットーに各界から優秀な人材を集めているこの会社は、いろいろな人物がいる。とにかくたくさんいる。一夜にして新宿に突如現れたと噂されるソニックビル（どこにあるのか？）には、爆裂個性的な人間がたくさんいる。世間で俗にいう高橋宏之社長と愉快な仲間たちだ。各雑誌でおなじみのセガの青木部長の姿も、しばしば見受けることができる。

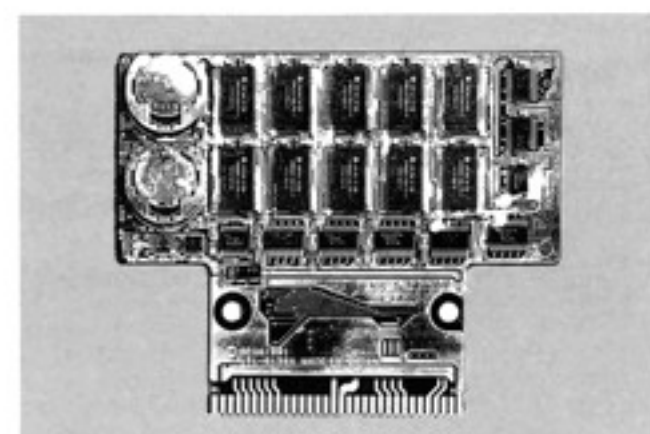
謎のひげおじさんの存在も忘れられないものになるだろう。

レポート　#2　　続報

クライマックスとソニックの関係も忘れてはならないであろう。一部では、できている♥とか、ネゴっているとか噂されているが、その実は、ツルんでいるのかもしれない。夜な夜なミーティングと称されている集会が広げられ、ゲーム業界世界征服の悪だくみが着着と進行中！

??　　～保健所

「健康な肉体に健全な精神が宿る」と言ったのは、『巨人の星』の明子姉ちゃんかどうかは、故梶原一騎先生に聞いてみないとわからないけど、ソニックはとにかく元気だ。みんな元気だ。新作「シャイニング・フォース」も元気だ。

クライマックスも、ますます絶好調！　その仕事場をソニックがノゾキ見して下のイラストだ。

これが開発途中のＲＯＭと基板。扱いは慎重にやるのが鉄則？

ゲームの研究には余念がないスタッフ。まるでエッチビデオを見るようにかぶりつきだ。

クライマックス開発室の全貌

時々出没するおじさんのユーレイ

内藤専務（別のゲームを作ってる）

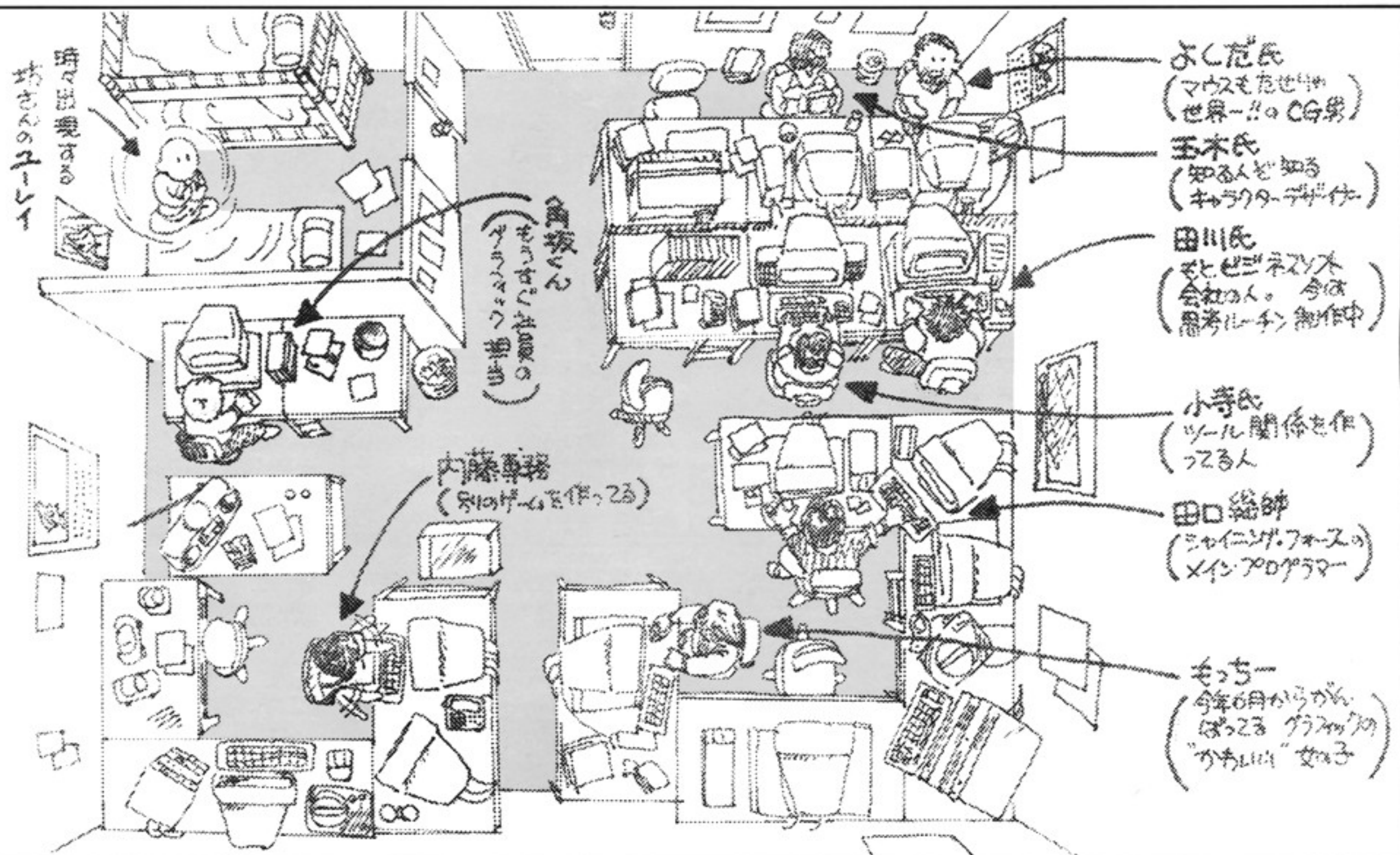
よしだ氏（マウスもたせりゃ世界一!!のCG男）

玉木氏（知る人ぞ知るキャラクターデザイナー）

田川氏（もとビジネスソフト会社の人。今は思考ルーチン制作中）

小寺氏（ツール関係を作ってる人）

田口総帥（シャイニング・フォースのメインプログラマー）

もっちー（今年6月からがんばってるグラフィックの"かわいい"女の子）

高橋宏之'S
業界を面白くしたいよ〜ん！

私事で恐縮ですが、僕のゲーム作りの先生である堀井雄一さんは、その当時(もちろんドラクエⅣを作っていた頃です）お互いに情報を交換し合うゲーム友達でもあったのです。「最近、なにかやってる？」「実は、88のイースⅡにはまってるんですよ〃」「へー、そうなんだ。それじゃ、やってみようかな」とか「ウィズⅡやった？」「えっ〃あの……ボク……３Ｄ苦手なんですよ」「ひぇー、ＲＰＧを作ってる人間がウィズくらいやらないと…」「そうは思うんですが、マッピングとかがどうも……」「それじゃ、面白いところを見せて上げるよ。へへへ、10分で終るからさ。ホイホイホイ。ねっ、おもしろいでしょ？　それじゃ、マップのコピーもあげるからね〃」という訳で白状すると、それまでのボクは、３Ｄ苦手症侯群に冒されているダメゲーマーだったのです。しかし、堀井さんとの一件以降、日毎にウィズワクチンの効用で快方に向ったのです。というよりも、その副作用で毎夜睡眠時間を削ってプレイするクレイジーゲーマーに変貌したのでした（そんなことやってるから、あのゲームの完成が伸びた〃　なんてことは決してありません)。

なんでこんな話をするかというと、あの頃から「遊べるゲームが少ないね」というのが、ボクらの共通の話題だったからです。ただし、誤解のないように補足すると、ボクらが当時遊びたかったのはＲＰＧであり、その頃は現在ほどＲＰＧの数も多くありませんでした。過去・現在と見てみると、それぞれの時代に思い出深い作品があり、時を追うごとに印象の強さが減少してきている〃　と、感じているのはボクだけでしょうか？

現在、中・高生の将来やりたい仕事の第１位は、ゲーム関連業務なのだそうですが、この読者の中で携わりたいと思っている人がいたら、一つ発想力を養っておいてください。そして、ボクらの想像もつかない作品を作って楽しませてほしいものです。追伸―堀井さん〃　勝手に登場させてすいません。また昔みたいに遊びたいですね。

「シャイニング・フォース」発表以来、取材や問合せラッシュを精力的にこなす高橋社長なのだ。

ダメすぎてソニはない by 玉五郎

内藤寛の*Here We Go!* 第2回

起きる。打つ。ゆする。踏む。寝る。内藤寛の平均的な一日の行動パターンだ。

だいたいが僕は、十時間位寝ないと生きていけない人なのです。毎日眠い目をこすりながら出勤。

打つといっても博打ではない。この業界で打つといえば、覚醒剤です。ちがうってば、キーボードのことだかんね。本当だよ。まーこれは仕事ですからね。

ゆするといっても恐喝ではない。ピンボールだ〃　最近あの元祖ゲーマーの大堀師範代と勝負に明け暮れているのだ。高得点が取れないと腕が悪いのではなく、台のせいにして２人とも納得している。プレイ中はすんげー騒がしい連中なので、ゲーセンから出入り禁止をくらいそう。

踏むといってもうんこではない(下品)アクセルだ〃　入場料600円也を払うとそこはもうサーキットのピットアウトレーンなのだ。右足に自然と力が入り始めるムムム……ドッカーン〃〃　ついに背中のほうで数百頭の馬達が唸り声をあげる。夜中の湾岸は数千頭の馬達が放し飼いにされているようだ。メーターは255というところを差している〃　周りの馬達も負けず劣らずの速さだ。ストレス解消にはもってこいだぜい〃

さあ東の空が白み始めた。帰って床につくとするか。

（この文章には一部フィクションが含まれていると思われます）

内藤専務の愛車、ＮＳＸ＆ビート。もちろんどちらも「Ｈ」マークの輝くホンダ車だ。

ザ・ドキュメント シャイニング制作レポート!!

ついに発表された「シャイニング・フォース」。みんな、どうだったかな？　各誌とも様々な憶測が飛び交い、いろんな意見が噴出しているようだね。「シャイダク２」を期待してた人は、結構がっかりしたかも知れない。「最近はやりのＲＰＧ＋シミュレーションみたいだ」なんて声もあがってる。でも、そういう人に一言。「クライマックスとソニックがふつーのゲームを作るわけがない〃〃」

ということで、今はシャイニング・フォースはデータ量との戦いなのだ。実際の作業に携わってる人数だけでも15人くらいで、超大作の名に恥じないものをと、地獄の作業が続いている。ＣＤにしたら？　の意見もあるけど、「より多くの人に遊んでもらいたい」というみんなの意見から、12メガという少ない容量に圧縮しまくって作っている。だいたい、ＲＯＭベースで戦闘を完全アニメしようなんてバカなことを考えてんだから、制作者はほとんどバカなのだ〃〃

町や城の数もハンパじゃない。どうやって入れるのかをめぐって、毎日紛争が絶えない。

ＡＩがまた愚りまくっている。田川先生、いいかげんであきらめてくださいよ、トホホ……。

田口総帥スペシャル
暁に渋谷道玄を見た！〈その2〉

ふと気がつくと、僕はかつて使っていた渋谷駅の伝言板の前にいた。なぜここに来たのかは自分でもわからない。まるで、何か見えない力に導かれるようだった。しかし、伝言板にあの大迷惑筆文字があろうはずもなく、あきらめて帰ろうとしたその時だった。

…あの女性は…。

全身黒ずくめではあったが、内面からほとばしる、およそこの世のものとも思えない、まるで研ぎ澄まされた鋭利な刃物のような冷たい美しさを感じることができた。

田口様ですね。渋谷道玄様からのご伝言です。捜さないでほしいと。ま、待ってくれ。君はいったい…どうして僕がここに来る事がわかったんだ。

私は道玄の影。時の間を旅する女。…なにを言っとるんだこいつは。あ、待て！　君の、君の名は！

私の名は渋谷パルコ。いずれまたお会いしましょう。

そう言い残すと彼女は人混みの中へと消えていった。

今月の格言

雨降って
土砂崩れ

ちょっとしたことから、今までの仕事が根本から崩れ去ることのたとえ。ゲームの企画屋は要注意。

プロフェッサー田川の
週末宇宙旅行

「重力の使命」
ハル・クレメント
早川書房420円

発信：メスクリン/ツーレイ基地

巨大な電動車イスは、僕を抱きかかえるようにして、異星の未舗装の道を、のろのろと進んだ。

ここはメスクリン。白鳥座の巨大惑星。超高速で自転しているため、赤道地方ならぎりぎり人間が生きていられる。3Gの重力。死にそう。

「ミスター田川。そこで止れ」

気密服の外部音声装置から、声が聞えた。メスクリンの水素の大気の中の音。気がつくと、足もとに、大きなムカデみたいなメスクリン人がいた。長さは40cmくらいで、赤黒の斑。僕の英語で通じるかな……。

「キャプテン・バーナレン、アイ・プリジューム？」

「日本語は話せるよ。外国語は得意なんだ」

「よかった。いろいろお話を聞きたいんです。でも、30分しか居られないんです……」

「わかる。ここは君の故郷とは違いすぎる。だが、我々は、友だちだ」

NASA/ESAミッションオブザーバー計画……というのは、宇宙開発の現場を理解してもらうため、応募者から抽選で、ミッションフライトに同行させるという企画です。
著者、田川佳紀は、幸運にも当選し、毎月一回の週末に、この企画に参加しています。

ゲームデザイナー　象の穴

今月はまだハガキが届いていない、このコーナーで展開すべきネタがない。で、もう一度ハガキ募集の告知をすることにする。『象の穴』とは、ようするにゲーム制作者をバシバシ養成するために作られた秘密の組織のことだ。まだまだ小さい組織だが、ゆくゆくは「幸福の××」なみの大組織にして、東京ドームを借り切っての大イベントも計画中だ。ぜひキミも『象の穴』に参加しよう。参加方法は、ハガキに「象の穴に参加を希望するぞ」と書いて下記まで送ってくれ。ゲーム制作に関する質問も受け付けるぞ！

和智まさきのコワい話DX

●事務所がこわい

今年の4月からこっち、生活が大幅に変わってしまった。当然、「シャイニング・フォース」の制作に参加したことが大きな理由だが、それ以上に事務所を作ったことがでかかった。

僕の身分は世間でいうところのフリーという奴だから、仕事場も自分で用意しなければならない。

──わちまさき
作家。新進気鋭といわれながらも、すでに27歳になってしまって毎日悲しくなっている。「シャイニング・フォース」にシナリオ担当として参加。その真実の姿は、このコーナーで明らかになっていくに違いない。

こんな仕事を始めて、もう6年目に入るが、今までは自宅や仕事先の会社の机を借りたりして、どうにかしのいできた。だが、色々な事情もあり、そろそろ事務所、つまり仕事場を構える必要が出てきた。

まあ、さっきの話とも重なるんだけれど、その理由の1つはやっぱりシャイニングの制作。

本誌のほうの紹介にもあるように今回僕はゲームシナリオという立場で参加している。シナリオというと、どうしても個人作業と思われがちだが、実際はちがう。マップやイベントなどの基本アイデアを考えるのは僕の仕事だけれど、実際に手を動かしてくれるスタッフが別にいる。製作期間の短さ（通常のRPGと比べると、本当に⅓くらいの時間で完成……の予定なのよ）や、結局、1人の人間より複数で考えたほうが、厚みが生れる──っていうかね。とにかくスタッフワークが必要となる仕事と予想されたので、事務所を構えたいな、と考えたのでした。

それに加えて、僕もそれなりの年齢になってしまって──なんと来年の一月で二十八歳だと！──「事務所構えてます」くらいのこともいいたいなと。

さて、そこまではいい、だが、実際、事務所を作るとなると、お金がいる。4月時点での僕の預金残高は……（次号に続く）。

エンディング

てなわけで、今月のソニ通は、これでおしまい。お別れするのは辛いけどー、しかたがないんだ……（後略）、ページの都合です。そこで、このコーナーを愛するみんなに、お便りくださいのお願い！　評判がいいと、ガンガンソニ通のページ数が増えるのだ。ゲームの身の上相談や身の下相談、イラスト、クライマックスのスタッフへの質問などなんでも受け付けるよん。そして、ギャルのあなた、あなたは高橋社長に熱烈なるファンレターを書いてほしい。すべて、BEメガ「ソニ通」係まで。

TO NEXT STAGE!!

の、はずだったのだが……

「あれ？ 今月号には漫画が載ってないぞ。どうしたのかな？」

とお思いの読者も多いことだろう。実は、漫画「エル・ヴィエント」は、やむえない事情により、今月から連載することが不可能となったのだ。

それではその事情を、ウルフチームの宇野さんのほうから詳しく伺うことにしよう。

「BEEP！ メガドライブ」の読者の皆さん、始めまして。いつも漫画「エル・ヴィエント」を読んでくださり、大変ありがとうございます。しかし、今月は残念なお話があり、皆さんに謝らなくてはいけなくなりました。

実は、去る8月17日。ウルムチームの盆休みに、「エル・ヴィエント」の作画を担当している上野哲也先生が、バイクで京都の実家へ帰る途中、乗用車に衝突するという事故にあってしまいました。幸い、上野先生の命には別状はありませんでしたが、右鎖骨を骨折し、加えて全身を打撲しており、当分の間は思うように体を動かすことすら出来ない状態です。そのため、連載の途中ではありますが、「エル・ヴィエント」休載という形をとらせて頂かざるを得なくなりました。

漫画の続きを期待している読者の皆さんには、本当に申し訳ありません。今後、このような事故が起こらないよう、最大の努力をいたしますので、変わらぬ御愛顧を頂けますようお願いいたします。

また、上野先生から皆さんへのメッセージが届いておりますので、そちらのほうもご覧になってください。

（ウルフチーム情報統轄部次長　宇野正明）

編集部から一言

いよいよ盛り上がる矢先の休載、読者の方々に、まずお詫び申しあげます。

創刊以来、初のコミック連載ということで、編集部でも当初、不安もありましたが、上野さんのリアルで動きのある11頭身キャラの魅力は、巷にあふれるアニメ系のおたくキャラとは一線を画す新しさを持ち合わせていたと思っています。メガドラで、弱いとされていたキャラクターゲームに対する1つのアプローチとして、本誌としてももっとお手伝いしたかったのですが……。かえすがえすも残念です。今は、上野先生の一刻も早いご回復をお祈りしたいと思います。

（BEEP！ メガドライブ副編集長　近藤）

上野先生からのメッセージ

皆さん始めまして。上野哲也です。このような形で皆さんにお会いすることになって、僕はとても残念です。

漫画「エル・ヴィエント」も、いよいよ佳境へ差し掛かり、これからというところでしたが、あいにく今は漫画を描ける状態ではありません。許してください。せめて、ゲームの中でアネットの活躍を楽しんでください。僕も、一日も早く漫画が描けるように努力するつもりです。再起したのち、再び皆さんに会える日を楽しみにしています。

最後に、いつも「エル・ヴィエント」を楽しみに読んでくださっていた読者の皆さんに心からお詫びいたします。　（上野哲也）

漫画を描いていたころの上野先生の写真。早く元気になってもらって、また続きを描いてもらいたいね。

上野先生に励ましの手紙を送ろう！

現在も入院中の上野先生に、励ましの手紙を送ろう。先生は、右腕が使えないので返事はだせないが、きっと喜ぶと思うよ。あてさきは下記まで。

〒109 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
BEEP！ メガドライブ編集部
「上野先生へ」係まで。

HYPER TECHNOLGY ・講座・

by 阿木二百

VOL 8 殺しても殺してもよみがえる×××

涼しかった夏が終わる頃、ソイツはやってくる（ジャン）。殺しても、殺しても、死の淵からよみがえってくるアイツ（ジャジャジャン）。初めて、出会ったのはいつのことだったか？　ヤツは手を変え品を変え、目の前に姿を現してきた。その名は……その名は……ププププ……「プログラミング型ロボット戦闘ゲーム」だぁ！

●古くはAppleⅡの昔から

そう、時代が変わっても変わらずに愛され続けてきたのは「山本山のり」だけどはない！　もちろん「13日の金曜日」のジェイソンでもない！　開発会社が変わり、名前が変わっても、脈々と受け継がれるコンセプト。それが、ロボットをプログラムして戦わせようという例のゲームなのだ。

古くは、何とAppleⅡの時代からあって、日本のAppleⅡを目指したSONYのSMC777（これを知っているキミはかなりの年であり、使ったことがあるというヒトは重要無形文化財、さらにいまだにもっているというアナタは国宝級の珍しさだといえる）も伝統に則り（？）、この種のゲームをもっていた。新しいところでは、「ハウメニロボット」なんてぇのもあったなぁ。

で、どう考えても人気爆発になりそうもなく、また、実際になったという話も聞かない、この手のゲームなのだが、このように不死鳥のごとくよみがえるのはなぜだろうか。（メインキャラクターをロボットからタンクに置き換えたような派生ソフトが、最近一部のパソコン通信で静かなブームになっているという噂もあるが……）？　それは、ひとえにこの種のゲームが好きなプログラマーがいるからとしか思えない。

彼らはプログラマーであるがゆえに、ロボットをプログラムして遊べたらさぞ楽しかろうと考える。それで作ってみると、これが楽しい。発売する。そして熱狂的なファンがつくものの、思ったほど売れない。在庫を売り切って終わる。しばらくすると、また別のプログラマー（かつてハマッたヤツ）が、そうそうあれって面白かったな、などといいながら作ってしまい、同じ末路をたどる。

と、まあ、よくはわからないが、こんな感じで進化を繰り返し、最新作として登場したのがMAXISの「RoboSport」〈Mac用〉なのだ。

●SimSity、SimEarthに続け

とばかりに、賢明な読者であれば、MAXISが、あまりにも有名なこの2つのソフトの販売元だってことは知ってるね。「RoboSport」も作者は違ってもMAXISにふさわしく新しいアイデアを盛りこんでいるぞ。

まず、ロボットはチームを組んで戦う（これまでは、一騎打ちか多対多にしてもチームプレイではない団体戦が多かった）。メンバー数はレベルやシナリオによって異なるが2体から8体で、Missile、Auto、Burst、Rifleというように異なる武器をもった4つのタイプを組み合わせて勝負に臨むのである（組み合わせの数なんと2100以上）。

今までのゲームだとプログラミング言語も凝っていて、好きな人はのめりこめるが、たいていはロボットを動かす前にプレイヤーのほうが挫折するパターンが多かった。しかし「RoboSport」の場合は、一種のグラフィカルランゲージを使い、画面をマウスでクリックしているだけで何となく一丁上がりとなる。単なる移動のほかに、スキャンして武器を使うとか、地雷を置くとか、自爆するなんてのもある（カミカゼとよばれる）。

最大4チームが1つの競技場に入って戦うのだが、さて、するってぇと最高32台のロボットがプログラムに従い、入り乱れて戦うわけだ。こりゃどう考えてもスピーディな展開は望めそうもない、と考えるのは素人の浅はかさ。実は、ここが売り物なのだが、15秒から9分という1回戦分のデータが一括してアニメーション化され、何とビデオデッキを操作する感覚で試合の見物ができるのであ〜る（プレイ、巻き戻し、正逆コマ送りができる）。

しかも、規定分数がすぎたらその回は終了するが、他のチームが全滅しないかぎりゲームは続き、次の回の作戦（プログラム）を考えることになる。ちょうど気分はアメフトの監督というところで、「オー」とか「アウチ」などの悲鳴を聞きながら（やっぱりジェイソンか？）、これはハマル。

発売元がMAXISだけに移植は確実のように思えるが、果たして日本にも根づくかどうか？最近はMacユーザーも増えてるようだから、一足先にどこかでやらせてもらって判断してはいかがかな。

創世マシン

GENESIS 情報局

VOL.6 フランスからのお客様&氷上の熱い戦い

by 麻川彩古

CONSOLES+をよろしく!

センダイ・パブリケーションに続いて、フランスのゲーム誌との提携が決まった。『CONSOLES+』誌がそれ。この雑誌はコンピューターゲーム情報誌、『TILT』の姉妹誌で、この夏に創刊されたばかり。『CONSOLES+』誌はメガドライブ、NESなど家庭用ビデオゲームの専門誌なのだ。イギリスの『MEAN MACHINES』誌と提携しているため、レイアウトを含めて誌面の作りも似ている。いきなり〝特集〟と漢字が載っているところまでいっしょなのだ。

さて『CONSOLES+』誌から記者として日本にやってきたフランスワ・エレムランさんから聞いた話では『CONSOLES+』誌は現在5人のスタッフで作っているらしい。まだフランスではビデオ・ゲームがそんなに市民権を得ていないみたいだ。ただし、アミガなどのソフトはかなり出まわっている。ただ潜在的なビデオゲーム人口は50万人はいるので、今後に期待。

面白い話を1つ聞いた。フランスのTVの方式はSECAMといって、日本のNTSCとは走査線数が違うのだけど、SECAM版メガドラは動きや音楽がスローになってぐあいが悪いらしい。で、ゲーム・フリークはNTSC版のメガドラを購入して、ビデオ出力をSECAMに変換してプレイしてるってわけ。

さて、CONSOLES+誌から、フランスのメガドライブ・ソフト、ベストテンを転載させてもらうことにしよう。なんか、キャラクター物強しといった印象。意外なソフトがランクインしていたりするから面白い。今後はヨーロッパ情報も必要に応じて紹介していくことにするのだ。

CONSOLES+誌 MEGADRIVE ベストテン

1 MICKY MOUSE
2 SHADOW DANCER
3 GHOSTBUSTERS
4 SUPER MONACO GRAND PRIX
5 JOE MONTTANA FOOTBALL
6 MOONWAKER
7 STRIDER
8 VALLIS 3
9 LAKERS OF CELTIC
10 PGA TOUR GOLF

恐るべし、EA! 新作が続々と登場——

このところのEAのリリース・ペースの早さにはおそれいる。5月から8月にかけて、「CENTURION」「KING' S BOUNTY」「FAIRY TALE」「BLOCKOUT」「MIGHT AND MAGIC」と5作も出したのに、これからも作品が目白押しだ。

ROAD RASH

「ROAD RASH」は、バイクゲームだ。GENESISでまもなく発売予定だ。このゲームのユニークなところは、敵車をキックやパンチで転倒させたり、警察のバリケードを破ったりと反則技が使えるところ。なんとなく暴走族気分のゲームなのだ。

STAR FLIGHT

「STAR FLIGHT」は、ユニークなアクションアドベンチャーゲームだ。プレイヤーは宇宙を救うという使命をおびて、270の星系の800の星の旅し、9つの種族に会って目的を達する。画面はショボイけど、なんとなくプレーしてみたい気にさせる。

SHADOW OF THE BEAST

メガドライブでは、ビクター音楽産業版も発売される「SHADOW OF THE BEAST」。最初にアミガで出たときは、そのグラフィックの美しさが話題になったものだ。EA版も写真で見る限り、グラフィックの質が高そう。期待してよいぞ。

FATAL REWIND

「SHADOW OF THE BEAST」と同様、イギリスのソフトメーカーPSYGNOSIS社と提携して制作されたソフトである。もともとはアミガなどのパソコンゲームで好評だった21世紀を舞台にした横スクロールのアクションゲームだ。

GENESIS、氷上の戦い！

昨年末、セガ・オブ・アメリカとエレクトロニック・アーツ（EA）との間で熱い戦いがあった。両社がフットボール・ゲームを競作したのだ。セガが「ジョー・モンタナ」ならEAは「ジョン・マッダン」で対抗。どちらのゲームもよくできたソフトだったが、EAのジョン・マッダンのほうがわずかに評価が高かったようだ。

でもって、こんどは氷の上での戦いが繰り広げられようとしている。そう、時を同じくしてアイスホッケーゲームがリリースされるのだ。EAの「NHL HOCKEY」はそろそろリリースされているはずだが、それにすこし遅れてセガが「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY」をぶつける。

「NHL HOCKEY」はナショナル・ホッケーリーグ、24チームの中から好きなチームを選んでトーナメント形式でプレイできるし、1つのチームを2つにわけて競わせることもできるというすぐれもの。クローズアップ画面によって、ゲーム進行の把握も簡単にできるのだ。「JOHN MADDEN FOOTBALL」を改良して最高のアイスホッケーゲームになった、という『MEGAPLAY』誌のおすみつきまでもらってしまって、絶賛の嵐。『MEGAPLAY』誌のドッグレースで平均8.0という高得点をマークした。（ちなみに、ソニックはそれよりも高く、8.75だ）こうなると、NHLが手元に届くのが楽しみ。早くプレーしてみたい。

セガ・オブ・アメリカの「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY」は最初から苦戦をよぎなくされそう。CESにおいてのデモ画面はわりとリアルなグラフィックでよくできていたのだが、期待に応えて面白いソフトに仕上げてもらえるとうれしい。日本では「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY」がセガからリリースされるのは間違いない。が、「NHL HOCKEY」の発売は微妙なところ。「JOHN MADDEN FOOTBALL」のように幻のソフトになってしまうのだろうか。せっかく、セガからEAのソフトが出るようになったと喜んでいたけど、競合ソフトになるんでは、発売するのは難しいかもしれない。

MARIO LEMIEUK HOCKEY

こちらは、セガ・オブ・アメリカの「MARIO LEMIUK HOCKEY」。フィールド上のキャラがクローズアップする手法を多く取り入れている。

NHL HOCKEY

それでもって、こちらがEAの「NHL HOCKEY」。アメリカではそのリアルさで、各雑誌の絶賛の的になっているようだ。

映画がらみも増えそう

映画「エイリアン3」が極秘裏に撮影進行中で、全米公開を来年の2月に控えているのだけれど、この映画のゲーム化の権利をイギリスのミラーソフトが獲得したという。そして、メガドライブ用にプローブ・ソフトというソフトハウスが現在開発中なのだ。おそらく、映画公開に合わせてリリースされるはず。このゲーム、パソコン用でも出るけれど、ビデオゲームではメガドライブのみのリリースになる。

映画からのゲーム化といえば、「バック・トゥ・ザ・フューチャー パート3」がこの冬に発売予定。「プレデター2」も来年に、同じミラーソフトから出る。この2本のソフトはどちらもパソコンゲームからの移植になる。

ところでミラーソフトは、この秋発売の「SPEEDBALL2」でメガドライブに新規参入を果たしたばかり。映画を題材にしたソフトだけじゃなくて、シューティングゲームの傑作として名高い「XENON2」を来年早々に出す予定もあるようなのだ。これは1989年度のベストゲームにも選ばれているし、ゲームバランスに優れたほんっとにおもしろいゲームだぞ。

この冬期待の「バック・トゥ・ザ・フューチャー3」。映画の雰囲気をどの程度再現できるか？

これらのミラーソフトのゲームを、アメリカでどこの会社が版権を獲得するかはいまのところよくわからない。「SPEEDBALL2」はARENAという会社が出すことになったようだが、他のソフトもここから発売されるとは限らないようだ。

まあ、なんにしても、うれしい話であることに間違いない。海外でも年末から来年にかけて、面白そうなソフトがバシバシ出ることになりそうだ。これは、なかなかのもんでしょということで海外ソフト要チェックなのだ。

「XENON2」。リアルなグラフィックに期待！

ちなみに海外では、マスターシステム版も出る予定だ。

BEメガの野望

クイズ当選者発表！

BEメガ誕生、3周年と1ヵ月を記念して企画された、この「BEメガの野望」。大変なるご応募、どうもありがとうございました。北は北海道、南はシンガポール（これ本当）まで、そのハガキ（封筒）の数、なんと1,538通！編集部一同、改めて感激しております。

と、ここでキレイにまとまればいいのですが、なんと、この企画には重大なミスがあったのでした。というのは、この企画の時点では、BEメガは3周年目に向けて突入したのであって……まぁ、つまり創刊されてから2周年めと1ケ月しか経っていなかったわけですな、ハハハ……。まぁ、「BEEP！」からズルズルと引きずっていたので、区切りがはっきりしてなくて……（くどくど）。

…………………………どうもすいません。

まぁ、そういうことで、さっそくクイズの解答＆当選者発表にいってみようか！

その1　お買物クエスト

問題が難しかったのだろうか、全問正解者は誰もいなかった。だからといって、プレゼントをあげないわけにもいかないので、正解率が高い順に希望プレゼントをあげることにしたぞ（定員オーバーの場合は、従来のシステムどおり、間違った箇所のポイント賞品をプレゼント）。

また、POINT 1の①はこちらのミスなので、全員正解にしたぞ。

それではさっそく各ポイントの間違いが多かったクイズのみ説明しよう（答えが本誌にのっていたクイズ）。

●POINT 2

2の答えはラナが正解だ。BEメガ5月号「Blue Almanac」の記事参照。

●POINT 5

3の答えは6人。BEメガ11月号の「ぎゃん自己」の記事参照。

●POINT 6

2の答えは「ヘルファイアー」。意外に間違いが多かった。1弾目「史場最大の倉庫番」を抜かしている人が多かったのかな？

●POINT 7

2の答えはジェネラルだ。BEメガ2月号「レッスルボール」参照。

●POINT10

1の答えは②の柴田さん。上野さんは漫画家であり、秋篠さんはBEメガ4月号「熱血メガドラ宣言」に登場している。

2つの答えは③の武さんだ。BEメガ9月号「BEメガの野望」に掲載されているゲームアーツの写真をよく見るとわかる。

まとめ

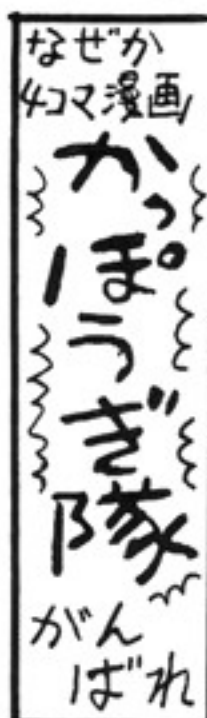
●「お買物クエスト」の得点トップは、千葉県の宮沢勇一郎クン（27問正解）。おめでとう！

●1点買いで応募数が高いベスト3

1.ウルフチーム　2.セガ　3.BEメガ（1）

ちなみに抽選確率は、順に約5%、9%、7%（セガは当選者が5人多いため）となった。やはりアネットの人気は強いのかな。編集部のが3位というのがあまりにも意外だったが。

こたえ

POINT1　1.①　2.②　3.①
POINT2　1.8,700円　2.ラナ　3.6人（主人公含む）
POINT3　1.②　クォータービュー　3.①
POINT4　1.ヴァルナ　2.WOZ　3.山本雅康
POINT5　1.②　2.①　3.③
POINT6　1.③　2.ヘルファイヤー　3.②
POINT7　1.剣　2.①　3.モグラ叩き
POINT8　1.③　2.③　3.③
POINT9　1.②　2.①　3.ミュージシャン(歌手、ロッカー、ボーカルOK)
POINT10　1.②　2.③
3.トメが任務をそっちのけで、うさぎちゃんをナンパしたため(こんな感じのような内容だったらOK)。

その2　MD・GG王者決定戦

ゲームのクイズからダジャレまで取り揃えたこの「MD・GG王者決定戦」。さすがにこちらも全問正解者はいなかったが、高得点者はかなりいたぞ。

中でも間違いの多かった問題は、テクノソフト、マイクロネット、シグマ、東宝、マイクロキャビン、九娯貿易、データイースト、フェイスなどであった。やはり、一般的な問題や、〝知っている人は知っている〟的な問題は難しかったようだ。

それでは、一番間違いの多かったシグマのクイズを説明しよう。なぜ、サカリのついたオスが好む色の答えが青なのか？　それは、アォォーン、アォォーン（青）と鳴くからだそうです。まぁ、ダジャレがわかった人はただものじゃないな。

まとめ

- 「MD・GG王者決定戦」の得点トップは、千葉県の佐藤　聡クン（24問正解）。おめでとう！
- また、来年にこのようなプレゼント企画＋αを催したいと考えてるので、楽しみに待っていてくれ！
- では最後に、全メーカーさんの多大なる協力と、みんなのBEメガを思う熱い気持ちに感謝の念を抱きつつ、幕を閉じさせてもらうとしよう。

こたえ

テクノソフト……999,999,900点
アスミック……③
マイクロネット……赤レンガ
タイトー……④
電波新聞社……③
シグマ……③
サン電子……スーパーファンタジーゾーン
ホット・ビィ……①
東亜プラン……③
テンゲン……マジカル・パズル・ポピルズ
リバーヒルソフト……ソウコ
東宝……キングギドラ
トレコ……②
金子制作所……②
ビデオシステム……③
マイクロキャビン……②
九娯貿易……超快進撃
GENKI……ブロック崩し
データイースト……ループ・レバー
ビクター音産……魔性の掟
ビスコ……Cal.50
フェイス……5カード
ヒューマン……ファステスト・ワン
ツクダアイデアル……マジカル☆タルるートくん
シムス……オパオパJr.（Jr.がないと不可）
東芝EMI……③

当選者発表

お買物クエスト

Aコース　NEO-GEO……1名　千葉県・宮沢勇一郎
Bコース　WHITE-G.G……2名　神奈川県・鈴木輝哉　福井県・井掘考徳
Cコース　天下布武印授……3名
福井県・棟秀善巳　千葉県・赤沢賢司　神奈川県・杉山俊樹
Dコース　ゲームギアウォッチ……5名　新潟県・清水伸也　東京都・伊藤信太郎　東京都・梅木裕吾　大阪府・柳田良助　愛知県・野田考保
Eコース　ナムコソフト2本セット……3名
東京都・野村壮一郎　京都府・藤原　寛　埼玉県・石崎　学

●POINT 1　BEメガ編集部……10名
大阪府・上田健司　兵庫県・矢原利之　愛知県・比留木武泰　千葉県・波多野　光　福島県・吉田博之　三重県・小野笑子　茨城県・嶋村　功　千葉県・石井大輔　茨城県・永田無伊　熊本県・古賀政浩

●POINT 2　講談社総研……10名
大阪府・藤田忠司　大阪府・上西俊之　千葉県・清宮高史　長野県・町田文彦　鳥取県・中川達也　奈良県・細井戸秀宣　福岡県・鈴川浩也　兵庫県・山下泰弘　富山県・北野靖彦　神奈川県・鈴木和雄

●POINT 3，ウルフチーム……10名
兵庫県・河井真澄　愛知県・川崎法雄　北海道・須藤直人　愛媛県・矢野知茂　東京都・杉中直人　福岡県・牟田賢太郎　石川県・舟根　賢　京都府・土井桂一　大阪府・大浦いづみ　京都府・有賀憲司

●POINT 4　RIOT日本テレネット……100名
三重県・斎藤直規　宮城県・千田正孝　兵庫県・篠原　慶　神奈川県・東出賢次　岡山県・松尾　篤　兵庫県・行天啓介　茨城県・盛沢敦史　東京都・上原　淳　福井県・牧野高典　熊本県・松本博幸　（以下90名）

●POINT 5　ゲームアーツ……3名
秋田県・大沼裕之　大阪府・臼井泰久　熊本県・原　孝之

●POINT 6　NCS……5名
千葉県・成谷俊介　東京都・関口　真　秋田県・田中雅太　東京都・安藤　亮　三重県・高島弘哲

●POINT 7　ナムコ……20名
岐阜県・馬場信行　神奈川県・藤原秀昭　和歌山県・安芸久也　東京都・中内裕道　大阪府・石原修一　山口県・福田勝利　福岡県・別府二郎　三重県・大久保　洋　長崎県・森崎幸一　東京都・遠藤純子　（以下10名）

●POINT 8　SNK……40名
埼玉県・浜名康弘　東京都・東　哲也　宮城県・滝沢孝志　岡山県・梅田雄二　奈良県・北山　豊　東京都・松山勝彦　青森県・工藤圭一　岐阜県・古田光司　愛媛県・高井紳介　栃木県・湯沢蔵人　（30名）

●POINT 9　セガ……15名
東京都・熊谷　浩　岡山県・中村幸二　東京都・松田憲治　千葉県・小林裕史　京都府・三宅達也　北海道・須釜鶏太　北海道・小角雅律　三重県・佐々木啓一　福岡県・具志堅太郎　兵庫県・萩原好信　神奈川県・金子浩　千葉県・武田　実　愛知県・伊藤　健　新潟県・高橋伸雄　愛知県・赤星政典

●POINT 10　BEメガ編集部……2名
静岡県・廣野和也　長野県・酒井拓生

MD・GG王者決定戦

●テクノソフト……5名
兵庫県・藤原圭吾　愛知県・伊藤　哲　静岡県・中田　強　愛媛県・野宮成明　島根県・牧田洋二

●アスミック……2名
福島県・片寄篤志　静岡県・戸田静子

●マイクロネット……3名
愛知県・久保田　健　東京都・伊藤裕一　東京都・高橋裕樹

●タイトー……2名
東京都・菊地　司　兵庫県　橋本彰浩

●電波新聞社……2名
三重県・柳谷真則　北海道・兼成哲也

●フェイス……5名
千葉県・秀島大輔　新潟県・渡辺俊弘　埼玉県・上村　崇

●シグマ……5名
千葉県・穴沢正樹　東京都・西村敏記　千葉県・益子純一

●サン電子……10名
東京都・野口　勉　福島県　佐藤哲也　福岡県・山口健一　神奈川県・小室　博　茨城県・飯塚秀紀　（以下5名）

●ホット・ビィ……5名
長野県・江嶋廣一　青森県・三浦準也　大阪府　佐藤希隆　大阪府・藤若芳生　大分県・宇田津知春

●東亜プラン……30名
静岡県・高森　哲　東京都・須藤芳江　東京都・粂川　瞬　群馬県・青田一治　埼玉県・本多陽一　（以下25名）

●テンゲン……9名
大阪府・古賀賢二　富山県・西村育弘　千葉県・鈴木昌和　兵庫県・田畑　淳　愛知県・白山貴浩　（以下4名）

●リバーヒルソフト……10名
北海道・高橋勇利　鳥取県・武部　丞　栃木県・山本宏一　東京都・南田栄次　大阪府・志村　薫

●トレコ……3名
千葉県・若林由信　岐阜県・茅野一人　千葉県・田中良祐

●金子製作所……5名
東京都・高橋尚孝　岡山県・灰本哲也　埼玉県・角田敏昭　山梨県・富樫　広　静岡県・望月靖久

●マイクロキャビン……5名
神奈川県・荒金康祐　兵庫県・藤本　学　東京都・堀井健三　奈良県・吉岡晃一　香川県・吉川　祐

●九娯貿易……2名
広島県・荒木隆之　滋賀県・神野孝志

●データイースト……3名
宮城県・西木　司　兵庫県・魚崎清一　福岡県・中川利裕

●ビクター音産……5名
愛知県・遠田之久　神奈川県・石井裕介　東京都・山口隆行　東京都・佐藤信之　北海道・森村和樹

●ビスコ……5名
香川県・池原　猛　茨城県・田屋純子　千葉県・亀田　勝　愛知県・小林龍介　栃木県・森田光二

●ヒューマン……2名
徳島県・天野隆司　大阪府・土屋健志

●ツクダアイデアル……5名
京都府・草刈祐介　岐阜県・石山譲治　香川県・赤木良隆　山梨県・板野政信　山口県・佐藤真樹

●シムス……3名
埼玉県・佐藤修久　京都府・東中圭一郎　北海道・森田武志

●東芝EMI……3名
東京都・坂本英治　神奈川県・吉田儀人　神奈川県・石川剛章

●BEメガ編集部……200名
千葉県・佐藤　聡　シンガポール・長瀬　雄　千葉県・桐谷英明　静岡県・中村　豊　山形県・大浦正彦　（以下195名）

アンケートハガキの書き方1(ワン)−2(ツー)−3(スリー)

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳 ⊂1⊃ ⊂2⊃ ⊂3⊃

（例2） ⊂1⊃ ⊂2⊃ ⊂3⊃

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を1つ書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印ついている番号のものは、左のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

 性別

①男性
②女性

※ 年齢

❸学校・職業

①小学生
②中学生
③高校生
④大学・大学院生
⑤短大・専門学校生
⑥予備校生
⑦事務職
⑧営業・販売職
⑨専門・技術職
⑩管理職
⑪技能・労務職
⑫自営業
⑬公務員
⑭自由業
⑮アルバイト
⑯主婦
⑰無職
⑱その他

※❹MDソフトの所有本数は？
所有本数は？

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信
②ファミリーコンピュータマガジン
③月刊ＰＣエンジン
④マル勝ＰＣエンジン
⑤Theスーパーファミコン
⑥メガドライブＦＡＮ
⑦ログイン
⑧コンプティーク
⑨HIPPON SUPER
⑩マル勝スーパーファミコン
⑪その他

❻本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼本誌で面白くなかった記事を5つあげてください。

①出前ビースト・ウォリアーズ
③BEメガデータランド
③BEメガドッグレース
④BEメガ読者レース
⑤ニュース＆インフォメーション
⑥新作スクランブル
⑦びーぷるランド
⑧セガ・ファルコム通信
⑨新TVゲーム市場最前線
⑩特集・メガドラの移植は異色に
⑪ファステスト・ワンタイム募集
⑫対談シャイニング・フォース
⑬ソニック通信
⑭HYPER TECHNOLOGY講座
⑮GENESIS情報局
⑯ゲームデザイナーの領域
⑰惑星ウッドストック
⑱アーネスト・エバンス
⑲天下布武
⑳LUNAR
㉑ノスタルジア
㉒ダークウィザード
㉓3×3EYES
㉔ソル・フィース
㉕精霊神世紀フェイエリア
㉖アイルロード
㉗デトネイター・オーガン
㉘デビルクラッシュＭＤ
㉙ソーサル・キングダム
㉚乱世の覇者
㉛アンデッド・ライン
㉜TERA COMMUNICATIONS
㉝ザ・VG倶楽部
㉞HYPERセガ
㉟BEEP！ GAMEGEAR
㊱BEメガ裏技リーグ
㊲決戦HEAVYNOVAゲーム大会
㊳ふろく　秋のゲーム特集

❽あなたが思う「いいゲーム」とは次のうちどれですか？（2つまで）

①難しいゲーム
②ふつうの難しさのゲーム
③カンタンなゲーム
④斬新なゲーム
⑤オーソドックスなゲーム
⑥移植ゲーム
⑦オリジナルゲーム
⑧キャラクターゲーム
⑨メジャーなゲーム
⑩マイナーなゲーム

❾あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。

①メガドライブ
②ファミコン
③ＰＣエンジン
④PCエンジンCD-ROM2
⑤スーパーファミコン
⑥ＮＥＯＧＥＯ
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨PCエンジンGT
⑩PC9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬リンクス
⑭その他

※**10** これから買いたいと思っているゲームは何ですか？（下から１つだけをよ～く選んで、３ケタのナンバーを使って答えてください。）

ナンバー	タイトル
001	ソードオブソダン
002	デビルクラッシュMD
003	ワンダラーズ　フロム　イース
004	スパイダーマン
005	魔王連獅子
006	モンスターワールドⅢ
007	ビースト・ウォリアーズ
008	ドラゴンズアイ　プラス上海Ⅲ
009	将棋の星
010	ブロックアウト
011	ルナーク
012	ローリングサンダー２
013	ファンタジア
014	エグサイル
015	乱世の覇者
016	スーパーファンタジーゾーン
017	惑星ウッドストック(仮)
018	アーネスト・エバンス
019	アンデッドライン
020	ダブルドラゴンⅡ
021	Cal.50(キャリバーフィフティ)
022	港のトレイジア
023	タスクフォースハリアーＥＸ
024	天下布武
025	ＬＵＮＡＲ（ルナ）
026	忍者武雷伝説
027	太平記
028	中島悟F1 GRAND PRIX
029	ゴールデンアックスⅡ
030	魔獣羅
031	ファイティングマスターズ
032	シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
033	夢幻戦士ヴァリス
034	闘技王　キング・コロッサス
035	精霊神世紀フェイエリア
036	プリンス・オブ・ペルシャ
037	デトネイター・オーガン(仮)
038	ヘビーノバ
039	鋼鉄帝国
040	ＤＡＨＮＡ　女神誕生
041	ワニワニWorld
042	アイ　ラブ　ドナルドダック
043	ノスタルジア
044	テクモワールドカップ'92ＭＤ(仮)
045	スラップファイトＭＤ
046	ソーサルキングダム
047	JuJu伝説
048	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？
049	忍者外伝
050	Ａ列車で行こう
051	ＲＰＧ伝説ヘポイ
052	ターボアウトラン
053	レミングス
054	BAD OMEN（仮）
055	シャイニング・フォース
056	ザ・コズミックファンタジーストーリーズ
057	魔法の少女シルキーリップ(仮)
058	笑ぅせぇるすまん
059	スーパーギャルズパニック(仮)
060	魔天の創滅
061	封神演義
062	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士
063	デスブリンガー
064	アリシア　ドラグーン
065	聖魔伝説「３×３ＥＹＥＳ」
066	パワードリフト
067	ソル・フィース
068	ＳＤヴァリス
069	ファイヤープロレスリング外伝
070	ちびまる子ちゃん
071	Ｆ-１コンストラクターズ(仮)
072	ニンジャウォリアーズ
073	アルテイン
074	ツインクルテール
075	シーザーの野望Ⅱ
076	Ｆ１サーカスＭＤ(仮)
077	ミュタントハンター
078	シムアース
079	ライズ　オブ　ザ　ドラゴン
080	ゆみみみっくす
081	新・覇邪の封印
082	シュバルツ　シルト
083	ワールドラリー(仮)
084	クライング・ドラゴン
085	アイルロード
086	ウイングコマンダー(仮)
087	プロ野球'92(仮)
088	スウィッチ(仮)
089	クイズ(仮)
090	信長の野望　武将風雲録
091	熱血高校ドッヂボール部　サッカー編
092	三國志Ⅱ
093	ＭＤアレスタ（仮）

7月★日
「キャラクターにわがままになってほしい」とわがままをいう

「宿屋に泊まるでしょ？　中に入れば、すぐ眠り、翌日になって体力回復というキャラクターばかりではなく、気分によって風呂に入らないやつとか、部屋の中は落ち着かないと言って勝手に夜中に散歩に出かけて迷子になっちゃうやつとか、酒場や怪しいところに行って朝帰りしちゃうやつとか、寝ぞうが悪くてベッドから落ちてるやつとか、寝ぼけて他人の寝床で眠るやつとか……。そういうバリエーションがつけられないかなあ」と僕は言う。

「それって、ゲームの進行と何か関係があるんですか」とソフトハウスの人は怪訝（けげん）そうに尋ねる。

「いや、その……必ずしも関係あるわけじゃないけど……ほら〝わがままな子ほどかわいい〟っていう文句もあるじゃない」と僕。

「それも、程度次第っていう気がするんですけどねえ……」と困り顔のソフトハウスの人。

理想と現実との間には常にギャップはあるものだ。もちろん、今、僕が作っているソフトも例外ではない。しかし、現実とは放っておくと、妥協に向かって突き進んでしまうものだから、常に理想について機会あるごとに考えておくことが重要なのである。

ということで、「キャラクターがもたらす叙情性」についてちょっと考察しようと思うのだが、そのなかで最も興味があるものというと、大きく分けて以下の3点になるだろう。

ゲームデザイナーの領分

第8回
キャラクターの叙情性

門倉直人

前回は「時」とか、「歴史感覚」とかというものがもたらす優れた叙情性について述べたが、今回は、その叙情性のなかで「キャラクター」という要素に絞って、やや詳しくみてみたいと思う。

その1　不自由なキャラクター

まず一つは、たとえ主人公キャラクターであっても、その行動選択と実行が、常にプレイヤーの自由になるとは限らないということがあるのだ。たとえば、「弱点」という要素をキャラクターのデータとして考えてみてほしい。ある勇猛果敢な戦士がいた。だが、以外にも彼はネズミが大の苦手だったとしよう。そのキャラクターは、どんなに恐ろしい魔物と出会っても全くひるむことはない。だが、たかがネズミが一匹チュウチュウと鳴き声をたてるだけで、すべてを放り投げて逃げだしてしまう。さもなければ、パニック状態に陥って暴れ回り、周囲のすべてに切りかかってしまう。そんな戦士こそ、ありふれた勇猛な戦士よりも何となく人間味があって面白いと思うのだが、どうだろう。もちろん、こうしたこともやりすぎると、プレイヤーのフラストレーションを高めるだけになってしまうという危険性を含んでいる。それゆえ、バランス感覚が重要になるのだ。

それでもキャラクターに、単なる能力値の差だけではない個性をつけ加えることができたら、ということは一考の価値があるのではないか。ゲーム本来のクエストにこうしたパーソナルなクエスト、すなわち「彼がいかにしてネズミ恐怖症を克服していったか（あるいは、逆に自分のネズミ恐怖症を逆手にとってどれくらい本来のクエスト達成に役立てたか）」というものをアクセントとして織り込めたら、直線的（一次元的）にクエストを解くよりも面白くなるにちがいない。そんなキャラクターによって困難で、達成が不可能と思えるクエストほど一見ナンセンスなようだが、いわゆるふつうのクエストを解くよりは面白くなるにちがいない。実は意外にも、この逆説的な方法は多くの神話・伝説・昔話で語られてきたところのものなのである。

その2　キャラクターにも生活臭

第2にキャラクターに人間味、すなわち個性を与えることで、そこから叙情感を引き出すために不可欠な要素が「生活臭」である。特に、それが冒険また冒険、そして戦いに明け暮れる日々といったゲームであるほど重要なポイントになると考えていい。たいていの人間は、敵が襲ってきた場合に「殺すぞー」とか言って、何かを持って相手を惑わすようだが、選択肢「戦う」か「何とか回避」するかのどちらかに限られてしまう。ここには人間味を入れ込む余地などあまりない。キャラクターの出身地や種族、年齢、生い立ちなどのちがいは「生活習慣」によって決まる。クエストの合間にアクセントとしての生活臭を効果的に挿入し、その部分でキャラクターの個性に彩りをつける。こうした作業は、来たるべき戦いに備え、プレイヤーがキャラクターを操作するときの思い入れに大きく影響するであろう。

その3　キャラクターの個人史

最後にキャラクターの個人史があげられる。これも非常に重要な要素なのであるが、残念ながら今回は諸事情により、多くを述べることができない。後日、別の場を設けて詳しく私見を述べたいと思う。ただ、プレイヤーの分身となる主人公キャラをもつゲームでは、特に重要なポイントだと言うにとどめておく。

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

惑星ウッドストック／アーネスト・エバンス／天下布武／LUNAR／ノスタルジア／ダークウィザード／3×3 EYES
／ソル・フィース／フェイエリア／アイルロード／デトネイター・オーガン／その他

惑星ウッドストック—ファンキー・ホラー・バンド—

セガ／12月上旬発売予定／価格未定／CD-ROM

宇宙人はいつでもいきなりやってくる!?

先月号でもチラッと紹介したF. H. B。今回、初めて画面写真が発表された。軽いステップで読んでくれいっ！

セガのMEGA-CD用ソフト第一弾が、この「惑星ウッドストック〜ファンキー・ホラー・バンド」だ。CD-ROMの特徴であるＣＤオーディオを最大限に駆使した新しいタイプのミュージカルRPGなのだ。そもそもＦ．Ｈ．Ｂというのはメンバーが６人の宇宙人という設定の覆面ロックバンド。すでにいろんなメディアで活躍し、ＣＤまで出したりしている人気者なのだ。最近では高橋由美子出演のＴＶドラマ『女子高生／　あぶないアルバイト』のオープニングの人形アニメを見たことある人も多いんじゃないかな。今回のゲームはそのキャラを使っているというわけ。

さてストーリーはというと宇宙空間をさまよっていたＦ．Ｈ．Ｂのメンバーが、ある惑星に墜落するところから始まる。この惑星のファンキー村に住む少年がこれを流れ星と勘違いして見に行くと、そこには変な宇宙人が…でも少年と劇的な出会いをして打ち解けあったメンバーだったが、楽器をなくしたことに気づき、すっかりしょげかえってしまった。それを見た少年は楽器を探すため、旅に出る。

ところで、このゲームはCDオーディオによって繰り出される音楽がさまざまな鍵となっている。なんとこの世界はすべてが何かの音楽に関係しているのだ。たとえば、普通のＲＰＧでいう剣と魔法が、このゲームではギターの旋律などの音楽にあたるし、登場キャラやモンスターも音楽に関係したものがジャンジャン登場するのだ。ヘビメタ、プログレ、レゲエ…、あらゆる音楽を詰めこんだこのミュージカルRPG。要チェックだ／

ファンキー・ホラー・バンド メンバー紹介

左からKey.メンデス、Ga.カルーン、Vo.アピピ、Dr.ワリィ、Sax.クラウス、B.バムの面々。どいつもこいつもへんてこなヤツばかりなのだ。これまで人形アニメで活躍していた彼らもMEGA-CDではCGで暴れまわる。

音楽至上主義の惑星の住人たち、F. H. B とどうからむ!?

主人公の少年ってわけだ。普段はファンキー村に住んでいるらしい。

リーザ。写真ではよくわからないが、ホットパンツはいているのだ。

スティーブ王子。なにやら高貴な方らしいがくわしくは次号で。

エリス。なかなか活発な女の子みたいだが、役柄はまだ秘密——♥

オーネット。見た目スカしたロック野郎って感じだが、その実態は？

アーネスト・エバンス

ウルフチーム／12月上旬発売／価格未定／ACT／CD-ROM

考古学的知識十怪カ=トレジャーハンターだ!

このゲーム、画面写真を見る限りでは普通のアクションゲームと変わりない。しかし高速なアクション部分はソ○ック級なのだ。

ビジュアルシーンのアテレコが行われたぞ

MEGA-CD本体との同時発売に向けて、「アーネスト・エバンス」の開発は着々と進んでいる……といいたいところなんだけど、ビジュアルシーン（絵コンテ・演出：山田勝久、作画監督：青木哲郎、設定：高林久弥、動画制作：マッドハウス）のグラフィック関係が、やや遅れ気味なのだ。ゲームシーンはおおかた完成しているだけに、スタッフのがんばりを期待したいところだ。

グラフィックの完成よりひと足早く、去る9月3日に、プロの声優さんによるビジュアルシーンのアテレコ（動画を見ず、台本だけでセリフを読む録音方式）が、大久保のスタジオタバックで行われた。各シーンごとの登場人物の声優さんが入れ替わり立ち替わりで録音スタジオに入り、スポットライトの下で熱弁をふるっていた。１～２回のテストごとにアクセントの位置やセリフの言い回しについての細かいチェックが入り、まさに一大作業といった感じだった。声優さんのNGも比較的少なく（さすがにセリフの多いアーネスト役の矢尾さんは苦戦していたみたいだけど）スムーズにアテレコは進行した。

たいへんなのは声優さんだけでない。音響調整や台詞チェックなどの作業も重要なのだ。

予定どおり、約２時間で録音は終了した。機材調整室からガラス越しに見ていた限りでは、それぞれの声優さんの声が各キャラクターのイメージにマッチしていて、かなりのデキが期待できそうだったぞ。完全にプロのアニメーションスタッフが手掛けているというだけに、早く完成版を見てみたいものだ。

声優さんどうしで細かい打ち合せをしているところだ。

アーネスト・エバンス／矢尾一樹

主な出演作品：機動戦士ガンダムＺＺ（主人公・ジュドー役）

ひとこと

久しぶりの二枚目ということで、楽しくできました。最近ヘンな役ばかりでしたから(笑)。最後のセリフはポッと頬を染めてしまったかな？

アネット／皆口裕子

主な出演作品：ＹＡＷＡＲＡ!!（主人公・猪熊柔役）「ねるとん」(ナレーション)

ひとこと

難しかったですね。絵がないし、各シーンがゲームの途中途中に挿入されるものなので、自分のなかでイメージが固まらないうちに終わっちゃったという感じです。

ジークフリート・ミュンヒハウゼン／堀川亮

主な出演作品：ドラゴンボールＺ（ベジータ役）

ひとこと

全体の流れを把握できていたかが心配ですが、自分なりに精一杯やってみたつもりです。あとはゲームをプレーした方が気に入ってくだされば、非常に嬉しいですね。

シャルロット・ローレリー／鶴ひろみ

主な出演作品：きまぐれオレンジロード（鮎川まどか役）

ひとこと

セリフがほんの二言三言だったので、もう少しやりたかったですね。シャルロットは、色っぽい役柄ということですが、うまく雰囲気が出ているでしょうか？

アル・カポネ／田中秀幸

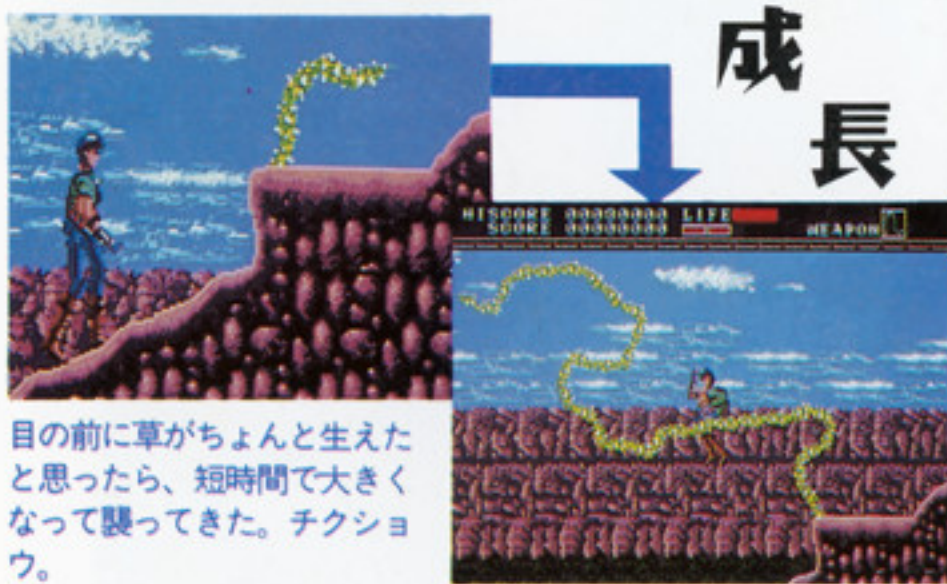
主な出演作品：ロードス島戦記（スレイン役）

ひとこと

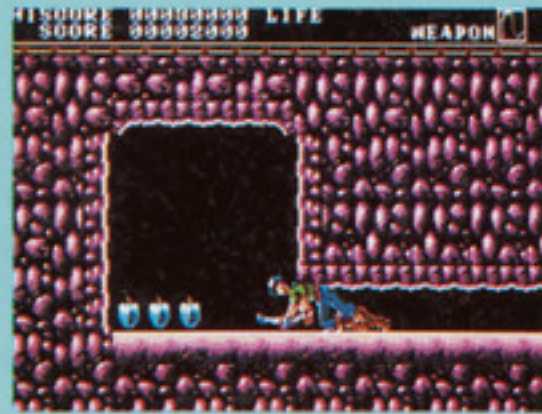
セリフが少なくて印象が薄いかもしれませんが、MEGA-CDゲームの第１弾の作品に出演させていただいて、たいへん光栄です。自分でもこのゲームを買ってみるつもりです。

STAGE 2

大統領直々の依頼を受け、ペルーの奥地に眠る古文書「ネクロノミコン」を手に入れるべく、峡谷を進むアーネスト・エバンス。しかしその旅路は決してたやすいものではない。

ペルー高地は空気が薄い

目の前に草がちょんと生えたと思ったら、短時間で大きくなって襲ってきた。チクショウ。

落ちるところまで落ちるのも一興

吊り橋は乗るとすぐ崩れてしまう。急いで渡れと言いたいが、場所によっては谷底に落ちたほうがいい場合も。思わぬ収穫があるかもね。たとえば、体力回復りんごとか。

あれ、何かヘンだ

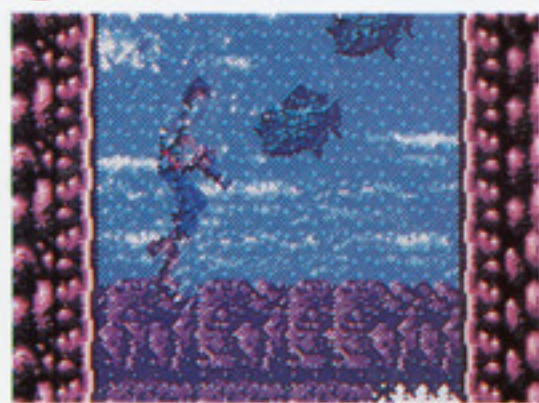
先月号でステージ2として紹介したメキシコ面は、ステージ7に変更されてしまったのだ。でもゲーム内容に大きな変化はないから安心してね。

ボスはグログロ

一定ダメージを与えると、しっぽが分離して襲ってくる。ハチを一掃してから立ち向かえ。

ハチと青弾とトゲを撒き散らすグロテスクな生物。背中に乗って急所のしっぽを攻撃だ！

こわい生き物図鑑

①ピラニア

主に水中に棲息します。フラフラしているだけなので、簡単に散らせます。

②食人植物

浮遊石に乗っていると突然横から襲いかかってきます。ジャンプで避けましょう。

③モアイ

これは生き物じゃないけど、まあいいですよね。口から矢をいっぱい出します。

STAGE 3

ペルーの奥地にある、風の神の神殿――ここにネクロノミコンがあることはほぼ間違いない。神殿の入口には、不気味な闇がつきまとう。しかしアーネスト・エバンスは、臆することなく神殿の内部へと進む……。

神殿の中は痛いことだらけ

グルグル回り続けるトゲトゲ。もちろん刺さると痛い。にしてもこの回転速度はすごいぞ。

スタート直後、いきなり地面から石柱が。ダメージを食らうが、すごいジャンプができる。

マグマの池の中から火の玉がポンポン飛んでくる。残像を引きずってるのがナイスだな。

特殊武器はふたつ！

石ころ

ステージ前半に登場。石を投げるとゆっくりと弧を描いて飛んでいく。

モーニングスター

ステージ後半に登場。威力もあるしある程度の誘導が効くので、かなり使える。

初めて会うのになぜか懐しい中ボス

某有名シューティングゲームに似たようなヤツが出てきたね。触手から弾を出してアーネストを苦しめるぞ。時々動きが止まるので、ここぞとばかりに奥の巨大球体にアタック！

カメはどんくさいモノと相場は決まっているが、このカメは巨大な上に凶暴な厄介なヤツ。

とげとげつきの浮遊石がいっぱい！ おちついてクリアーせよ。結構タイミングが難しい。

死者の魂のかたまりが、神殿の中を飛び回る。画面の奥の魂にはぶつからないのでひと安心。

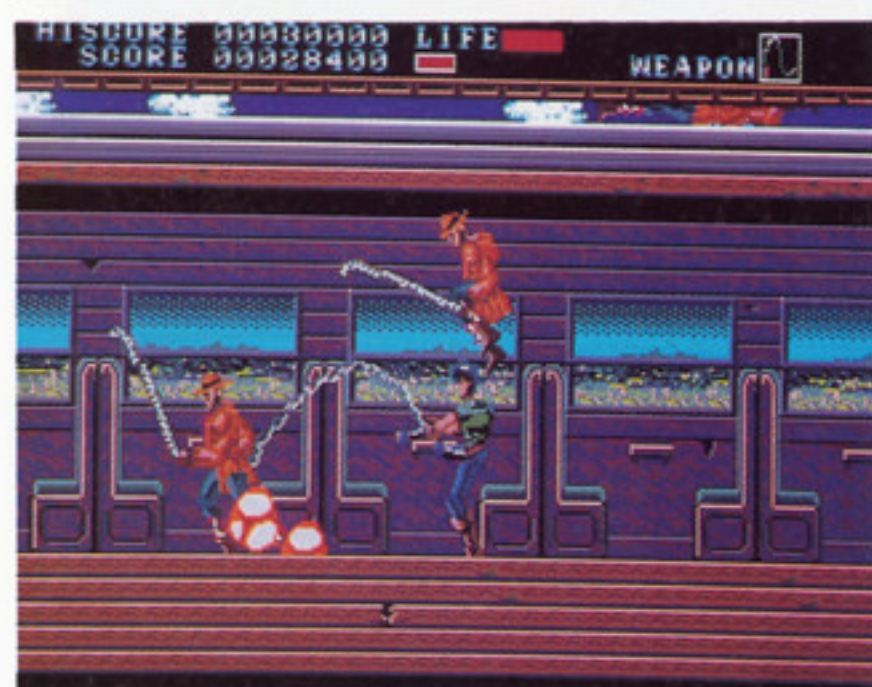
ボスはハデな人

神殿の奥に控えしは、やたら動きがソワソワしている神官だ。雷落とし＋でかい剣投げ＋弾飛ばしなど派手な攻撃をしてくる。

雷を落としたときにスキができる。ここぞとばかりにダメージを与えまくろう。

STAGE 4

アル・カポネの手下にネクロノミコンを横取りされたアーネスト・エバンスは、手下の後を追ってオリエント急行に乗ってヨーロッパへと向かう。しかし、オリエント急行の中にも魔の手が……

オリエント急行にはのんびり乗れない

多関節歴ならこっちが上だ

鉄パイプをブンブン振り回し、華麗なアクロバットを披露する敵。そう、彼も多関節キャラクターなのだ。

ただひたすらマシンガンを撃ち続ける人。しゃがみさえすれば、ちいとも怖くない。余裕で前転したりして。

ボスはひょこひょこ

石炭の山の中からひょっこり頭を出して激しく悶えるボス。時々停止して炎を吐くのだ。

灯台元暗しとはよくいったもの。ギリギリまで近付いていれば炎攻撃は恐れるに足らずだ。

屋根の上のトレジャーハンター

石炭の山から車両の屋根に飛び移ることができる。画面の奥から複葉機のマシンガン攻撃。

アイテムがある

黄色い花瓶のようだけど、まさかそんな安っぽいシロモノじゃあないよな。まさかね。

先はまだ長い

大まかにステージ２からステージ４までを紹介したけど、このゲームの雰囲気はだいたいつかめたと思う。しかし、実際に動いている画面を見ると、さらに印象が変わるはずだ。細かい部分のアニメーションも非常によくできているし、ダイナミックな動きは見ていてスカッとするし、先のステージに進むのが本当に楽しいゲームなのだ。次号ではビジュアルシーンのグラフィックを紹介できたらなあ、と思いながら今回をシメよう。

音楽も聴き逃すな！

忘れてはならないのが、ビジュアルシーンでかかる生演奏のＢＧＭだ。しかも元エコーズのギタリスト、伊藤浩樹も参加しているというので、期待せずにはいられないね。

伊藤浩樹プロフィール

1963年　4月9日生まれ　A型 28才

エコーズで10年間活動して、CD7枚＋ベスト２枚の計９枚リリース後、'91.5.25、日比谷野音で解散コンサート。8月5日に「ECHO of ECHOES」のライヴビデオ発売。その後レベッカの土橋安騎史氏とともにレコーディング中です。発売は'92.3ごろリリース予定。その他、新人バンドSHADOOW(シャドウ)MPプロデュースも平行して活躍中。

今回のゲームのCDの仕事は、土橋プロジェクトで知り合ったフォノジェニックスタジオの大山さんの紹介で受けました。最初、曲のテープを聴かせてもらった時、なかなかプログレッシブなコード進行の曲なので気に入りました。作曲者の桜庭さんの曲のセンスにもなかなか驚かされました。ギター取りは、大山くんのフォノジェニックスタジオでとりました。曲に関しては、疾走感のあるイントロの曲とエンディングのメロディアスな曲の２曲。１曲目は、エコーズなどで弾いたことのないハードなものにしてみました。今回のゲームの内容、音楽ともに凝ったものなので乞うご期待ください。

ミキシングしている伊藤さん。髪でちょっと隠れ気味なものの、表情は真剣そのものだ。

思わず立ち上がって演奏している伊藤さん。どんな曲になるのか、早く聞きたいよね。

右から緑ジャンパーの桜庭氏、黒いジャンパーの伊藤氏、青縞シャツの宇野さんだ。

天下布武

ゲームアーツ／12月発売／価格未定／SLG／CD-ROM

たかが戦闘。されど戦闘。やはり戦闘である。

「天下布武」の戦闘モードは、野戦、城攻め、水軍戦の３種類で成り立っている。個性的な戦闘ばかりだから、楽しんで戦おうじゃないの。

シナリオ別に見る初期武将配置図とその武将

MEGA-CD本体の発売と同時に発売すべく、開発されている「天下布武」。来月には基本システムも固まり、ビジュアルなどがバキバキ入れられているハズだ。発売も近くなってきたコトだし、今回はシナリオ別で考えてみよう。

まずは、シナリオ別の重要な武将たちについてチェックしてみた。今回は、シナリオ１の“群雄割拠”だ。“群雄割拠”は、今川義元が京を目指して西上する５年前から始まる。桶狭間の戦いはその５年後の1555年である。右の日本地図はゲーム開始直後の武将配置図だ。群雄割拠の名のとおり大きな勢力はいない。この小さな勢力たちが、すべて天下を治めるチャンスを虎視眈眈（こしたんたん）と狙ってるワケだ。右下の武将たちは、このシナリオに登場する武将たちの一部だ。有名どころがそろっているが、どの武将を選んでも、相手としてココに掲載されている武将はチェックしておこう。

シナリオ“群雄割拠”初期大名勢力図

不定期連載 私の愛した武将（宮路氏篇その２）

ゲームアーツ第２開発部部長
宮路 武さん

今回の武将は、真田親子三代だ。これといって泣ける話というものはないが、この親子はとにかく天才なのだ。親が天才なら子供はその七光に押されて、家が潰れてしまうケースが多い。しかし、真田家は親子だけでなく、孫の代まで天才続きってんだから恐れ入谷の鬼子母神である。

真田幸隆は、謀略戦術の天才だ。信濃の知人を頼って段取りを組み、村上義清をはめた話など、参ったの一言につきる。その子、昌幸は籠城戦術の天才だ。関ヶ原の合戦と徳川の大軍を退けた話は有名である。そして、孫の幸村は玉砕戦術の天才だ。徳川の本陣をもぬけのカラにした武勇伝は今も伝えられている。

真田幸隆

権謀術数を駆使し、強大国の間を生き抜いた功労者。

真田昌幸

徳川軍をことごとく苦しめた籠城戦術は、ぜひ見習おう。

真田幸村

真田十勇士のモデルになった男。兄の信之は徳川側だった。

シナリオ“群雄割拠”主要登場武将

天下を手中にするには戦闘モードを熟知せよ

前回は、富国強兵に不可欠な軍備・政略フェイズを解説した。これであなたの国も栄えてしょうがないって感じだが、それだけで天下が取れれば誰も苦労はしない。井の中の蛙じゃないが、田舎の殿様で終わったら意味がないのだ。自分の領地を増やして、最終的には日の本すべてを我が物にしなければならない。そのためには、相手国に攻めこむのが一番だ。「天下布武」では、水軍戦・野戦・城攻めフェイズで戦闘を仕掛けることが可能だぞ。このフェイズを掌握するのが、天下統一の近道ってワケ。では、戦ってみましょうか。

水軍戦

瀬戸内海での戦闘は、ほとんど水軍によるものである。もちろん、海に隣接した城を持ってなければ水軍を保持できない。港を掌握し、水軍力をアップさせてから水軍戦に臨もう。実際の水軍戦は、野戦と同じように陣形を構えて戦うものだが、「天下布武」の水軍戦は、船どうしが撃ち合うことで行われるぞ。

軍船を建造して水軍力を上げておこう。港を掌握してないとできないぞ。

大友水軍、強豪毛利水軍へ果敢に挑戦！

毛利元就は、村上武吉の水軍を組織し、瀬戸内海を制した。この村上水軍が毛利水軍の強さの秘密ってワケ。村上水軍は、瀬戸内海の地形と潮流を把握している。この知識を利用した奇襲戦法が得意なのだ。細かい心得として〝能島流水軍秘伝書〟を示し、実戦での軍法にしたらしい。この組織化された水軍相手では、大友など赤ん坊同然だ。

無謀な挑戦かもしれぬが、やってみないとわからんよ。

あ、やっぱり無謀だったね、こりゃ。こんなことにならないよう、十分力をつけてから強敵に向かえ。

やるんじゃなかった…

城攻め

城は、守備側にとって最後の砦である。これを突破されると、後は敗走するのみ。落ち武者生活だ。そうなる前に、軍備・政略フェイズのときに城の普請をして、築城しておこう。強固な城であれば、そうやすやすと崩されるコトもない。これで日本も安心だ、てなワケ。

しかし、攻めるほうの立場としては、こんなことで安心されては困る。城を落として初めて、領土が拡張されるのだ。落とせなくては、話にならない。男がすたるってものだ。野戦をしても、水軍戦をしても、結局最後は城攻めである。城攻めになることをいつも想定しながら戦闘を仕掛けなければいけないぞ。兵士はたっぷり費用もたっぷり、これが城攻めの理想形なのだ。これで臨めば文句なし。

城攻めは、強襲か包囲、この2つしか作戦がない。強襲の場合は、兵士がなくなるまで何度も仕掛けられる。包囲の場合は、費用がつきるまで何年も包囲できるぞ。ただし、季節につき一度だけしか使えず、費用がなくなれば、兵士が減っていく。注意せよ。

2つの作戦を自分の軍勢の状態を考慮しながら選択しよう。やれー。

天守閣の立派な平城。地形効果も何もないので、ガンガン攻めるとよい。

城からの眺めは絶景と思われる山城。そびえ立っているだけに攻めづらい。

これが寺だ。寺は山奥のひっそりした場所にある。カタそうだ。

野戦

戦国時代の戦闘の基本、それが野戦である。お互い陣形を組み、ぶつかりあうワケだ。陣形は全部で８種類。魚鱗の陣、鶴翼の陣、鋒矢の陣、方円の陣、雁行の陣の左と右、偃月の陣の左右である。こんなにあると、どれを使ったらよいかわからなくなって錯乱してしまう。全部使おうとしないで、３つほど使いこなすようにしたほうがいいぞ。そこから臨機応変に選ぶと、相手の陣形に対する対策も立てやすい。背伸びは禁物ってことだ。

戦場での戦いは、９月号でも紹介したが、HEX戦で行われる。部隊の移動は、一回のターンで動かせる数が決まっていない。不確定要素の強い戦国時代の合戦そのままだぞ。軍勢は、足軽と騎馬、それに鉄砲で構成される。それぞれ特徴づけがはっきりしているので、相性や突進力を踏まえて軍備しよう。

何しろ、ほとんどの戦闘は野戦である。野戦を制する者は天下を制するのだ。何でも制する者は、結局天下を制するってことかな？

相手が圧倒的に弱い場合を除けば、ほとんど戦闘は野戦で行われる。とにかく慣れろ。

野戦の前には、軍備をバッチリ整えよう。備えあれば憂いなしってコト。そんなもんだよ。

武田vs徳川 三方ヶ原の合戦を再現！

勝負は時の運 たぶんそうだ

武田軍団武将配置

武田軍25,000に対し、徳川軍は信長の援兵3,000を加えた11,000。戦う前から勝負はついているように思えるが、家康としても武田の大軍を黙って三河から尾張方面に通過させることはできなかったのだろう。ツライ立場というものだ。

徳川軍団武将配置

壱 徳川家康

オラオラ ちぇすといけー

三方ヶ原の合戦を見て野戦の方法を習得せよ

三方ヶ原の合戦は、1572年（元亀３年）に武田信玄と徳川家康の間に起こった合戦である。北条氏と同盟を組み、背後をつかれる心配のなくなった信玄は、遠江を手中にするため、甲府を出発した。家康は、浜松城に籠城して信長の加勢を待つつもりだった。しかし、信玄は浜松城を攻めず、さらに西の三方ヶ原へ向かってしまった。その行動にあせった家康は、すぐに追撃態勢をとって出陣したが、逆に信玄に待ち伏せされる形になってしまったのだ。

戦闘は、夕暮れに石合戦から始まった。ほぼ２倍以上の兵を持つ武田軍が押し気味に進め、数時間後、家康は命からがら浜松城に退却してしまった。戦いは、信玄の計略にはまった家康の完敗に終わったのである。

戦闘開始！

戦いの始まりは夕方。戦いはほとんど夜戦で行われた。

小山田信茂と石川数正の戦いが口火となり、展開した。

圧倒的な兵士数の差により、勝負の行方は歴然としていた。

もはや、徳川軍は風前のともし火。滅びの美学ってヤツかな？

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／12月発売／価格未定／RPG／CD-ROM

RPGは、やっぱりキャラがポイント！

徐々にその全貌を現してきたLUNARワールド。今回は、脇を固めるキャラクターとひと味違うモンスターにスポットを当ててみたぞ！

そろそろ仕様も決まって、何かと話題を振りまいてるMEGA-CDだけど、そのラインナップの多さに、みんなも目を回してるんじゃないかな。何しろRPGだけで、イキナリ10本以上もあるんだから、その加熱ぶりは相当なもの。各メーカーは(もちろんセガもだけど)、それだけこのMEGA-CDに力を入れてるってことなんだよね。

そして「LUNAR」は、その代表格といってもいいだろう。発売日は未定となっているが、ゲームアーツではMEGA-CD本体と同時発売という目標に向かって、全力疾走中とのことだ。いやがうえにも期待は高まる!?

というわけで、今回もたくさんの情報を入手したゾ。特に、下の写真のような高画質なヴィジュアルシーンがすごいっ！　美しい色使いによって、みごとに中間トーンが表現されている。メガドラは色数が少なく、どうしてMEGA-CDに色数を増やす機能がつかなかったのか、なんていう人もいたけど、どうしてどうして、その特有のにじみをうまく利用したヴィジュアル群は、まさに職人芸の世界だ。

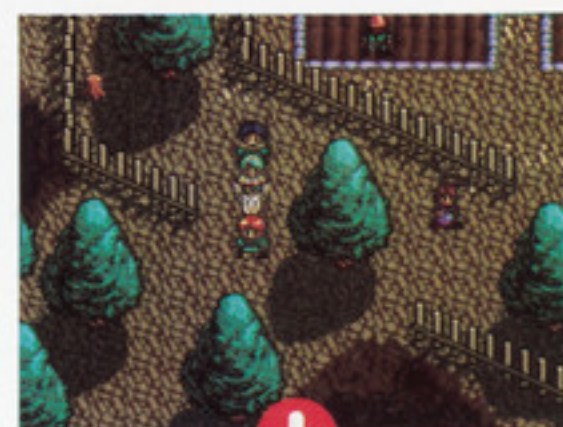
こうしたヴィジュアルが物語のあちこちにちりばめられていて、町に入ったり、重要人物に会うといったときに挿入されるんだ。もちろん、そのたびにゲームが止まり、しばらく待つなんてことはない。流れるようなプレイが前提条件なのだ。

とにもかくにも、この「LUNAR」、ただのRPGではなさそうな気がするぞ。

バリバリのオープニングデモだ！

ステータス画面はこうなる

RPGとステータス画面は切っても切れない関係にある。ともすると、どのゲームも似たり寄ったりになりがちだが、逆にいえばここが個性の見せどころ。どれだけ見やすくするか、扱いやすくするかによって、ゲームの印象が全然変わってくるのだ。一般に名作といわれるRPGほど、こういうところにまで、しっかりと神経がゆきとどいているものだ。

「LUNAR」では、まずボタンを押すとキャラクターが、左上に飛んで行って整列をする。十字キーを動かすと、大きな文字で、読みやすくデザインされたウィンドウが、ぱかぱかと変わっていくのだ。最初のうちは、面白いので、何度も何度も呼び出して、ゲームにならないかもしれないぞ。

コマンドを選択すると、なんとキャラがポンと飛んで左上のウィンドウ内に納まるのだ。パーティーの誰のコマンドかも非常にわかりやすくできている。

四英雄そして、脇を固める魅力的なキャラクターたち

前回では、主にパーティーの仲間たちを紹介したけど、今回はその他の重要人物、つまりストーリーに、密接にかかわってくるキャラクターたちを紹介しよう。

四英雄というのは、その昔に、力を合わせてLUNARを危機から救ったという者たちで、自由都市の長であり、先月号で登場したジェシカの父である獣人メル、魔法都市の長で紅一点のレミリア、それからその宰相ガレオン、そしてドラゴンマスターのダインの四人だ。

イラストでは3人しかいないが、それもそのはず、前号で紹介したように、ダインはすでに死んでおり、墓まであるのだから出てきようがない、というわけである。

他にも、何かものものしいキャラが数人いるけれど、いったいどんなふうに物語にかかわってくるのかな？　そして敵側のキャラクターについて深まる謎。とにかく個性的なキャラクターが、たくさん登場するこのLUNAR、はたしてどうなる!?

レイク
あらゆる武器に精通し、気ままな一人旅をしているレインジャー。

ガレオン
四英雄の1人。魔法都市にある魔法ギルドの実力者。ナッシュの師匠で、圧倒的な魔力をもつ。

テムジン
辺境の草原の民。族長の息子で、竹を割ったような性格。

ピリア
炎のような気性をもった草原の女で、鞭の名手である。

レミリア
魔法ギルドの当主で、ミアの母親。若くはないが美しく威厳がある。

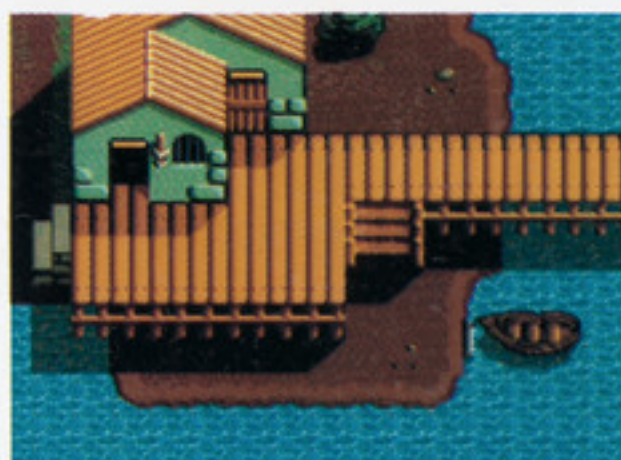
メル
自由都市の総督でデミヒューマン(獣人)。娘のジェシカを溺愛している。

魔法世界の街は、どんなだろう？

アレスが旅をはじめるブルグ村は、設定では島にあるということになっているが、これがなんと大陸並の大きさで、実に50画面以上ある。広くて困ってしまいそう!?

それはともかく、「LUNAR」ではそれぞれの街が、独特の雰囲気をもっている。これはデザインの段階から、気候や建築様式などの、いろいろなコンセプトを盛りこんだラフスケッチがたくさん描かれ、それに基づいて色やグラフィックが組まれていったからだ。だから街に入ったときに、ここがどこなのかが、視覚的に判断できるというわけだね。

街の中も、単なる店屋のみで構成された殺風景なものではなく、生活感のある街並みが、その住民たちの存在感を、それとなく感じさせてくれるのだ。

宙に漂う魔法都市。その雄大な姿は見る者を圧倒する。ここでは多くの魔法使いが修行生活をしているという。

これは港の桟橋のようだ。小舟がつながれていたりして芸が細かい。アレスはここから出港する!?

港の町中のようす。宿屋や武器屋などはもちろん看板が出ている。これまたけっこう。

「LUNAR」の世界のモンスターたち

戦闘中のパーティーとモンスターたち。オートバトルでの多彩な動きが楽しみ！

ＲＰＧの第２の主役、主人公たちに貴重な経験値を与えてくれるありがたいもの、それがモンスターだ。これからは愛をもって、彼らと接しなくちゃいけないぞ。

というわけで「LUNER」のモンスターたちは、実に色変えなしで90種類以上が登場する。そのどれもが特徴をもった動きをし、アレスたちに襲いかかってくる。特にそのアニメパターンには、目を見張るものがある。飛び回ったり、魔法を使ったりと、多彩な動きできっとアレスたちを、悩ましてくれそう!?

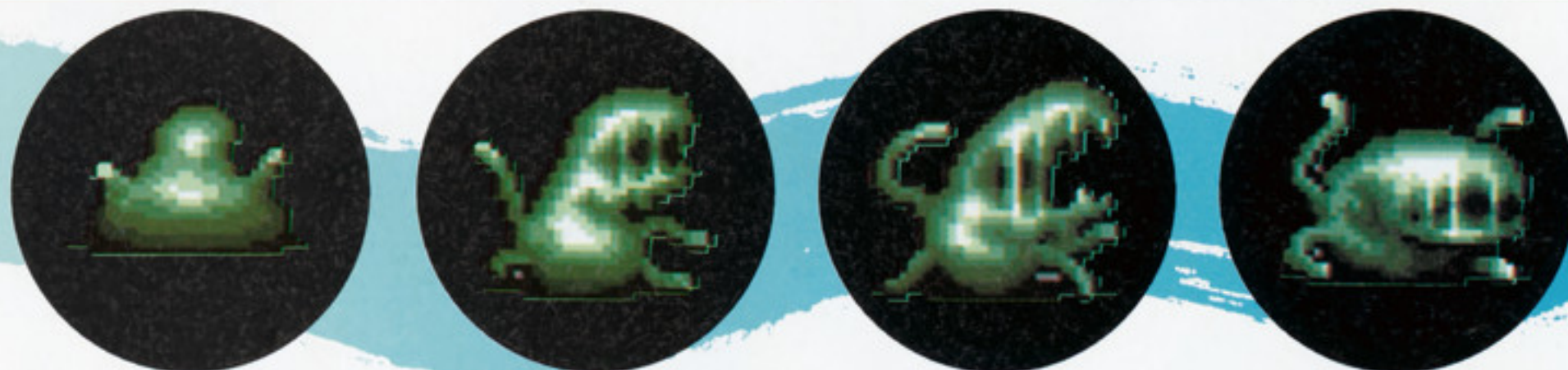
モンスターのデザインは、初め数十点のラフデザインが起こされ、基本的なラインが決まった後で、それらをもとにあるいはつけ加えたりして、古代彩乃さん（次ページのインタビュー参照）がドットに起こしていったという。まさに膨大な数におよぶ、気合の入ったパターンデータの群れに、スタッフも圧倒されっぱなしだったとのこと。

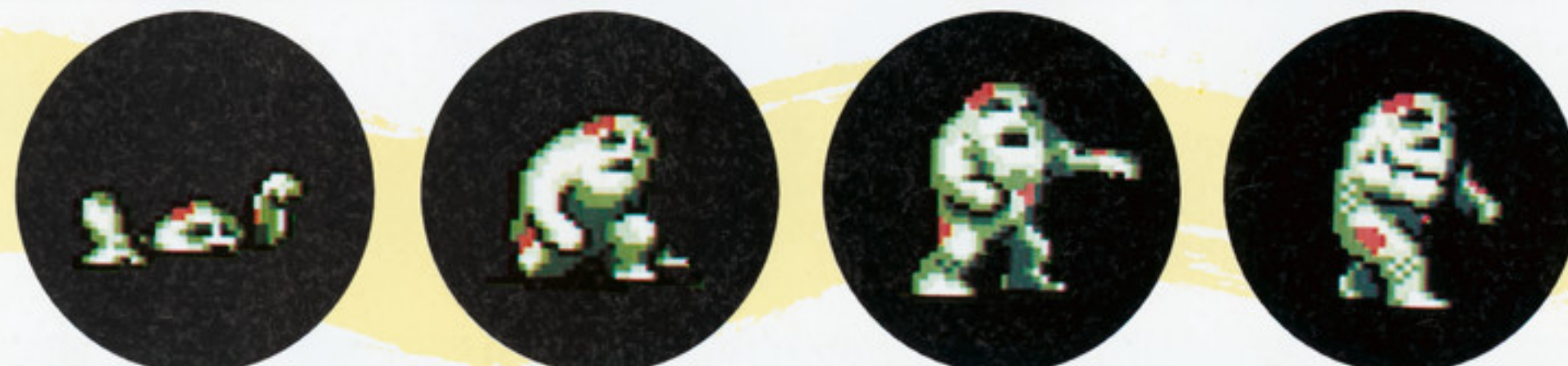
「LUNAR」では、戦闘が基本的にオートバトルなので、見ているだけでも楽しい戦闘シーンが展開されるはずだぞ。期待しちゃおう！

これがドット絵制作前に描かれたモンスターのラフデザインの数々。新しいモンスターを作ろうというスタッフの熱意を感じる。

このモンスターたちの動きを見てくれー

スライミー

一般に見られるジェリー状モンスターよりも少々大型で、非常に低級ながら知能をもち、ときに変形して冒険者たちに襲いかかる。一度その中にとりこまれたら、たちまちのうちに消化され、その一部となってしまうだろう。

ゼルビゾーン

体の半分は、腐乱した死体で、もう半分は土でできている、代表的なアンデッドモンスター。自由意志がなく、簡単な行動しかとれないので、通常は何者かに操られて行動するが、墓を荒らした者に襲いかかることもある。

フラウパス

植物と節足動物を、呪術的にかけあわせて合成されたキメラモンスター。いくつもの足で獲物を捕らえ、その大きな口でひとのみにしてしまう。また頭にある花を開花させて、猛毒の花粉を撒き散らしたりする。

マグフライ

ハエの一種が巨大化したもので、知能が発達した反面、羽と中足が退化して飛べなくなった。屍肉を非常に好み、そのために獲物を捕っては、わざわざそれを巣に運び、腐るまで待ってから喰らうという。

モンスターキャラクターデザイン古代彩乃さんインタビュー

動く動く、恐くてかわいいモンスターたちが生まれるまで!!

古代彩乃

「イース」(PC98版、PC88版、MSK2)「イースII」(PC98版、PC88版)「アクトレイザー」(SFC版)などのモンスターや背景を手がける。小学校2年生頃から水木しげる氏の作品に魅かれ、モンスター好きは筋金入りとのこと。某社のモンスターデザインコンテストで2位をとったこともある。昆虫図鑑のようにさも実在するかのようなリアルなモンスターがいっぱいのモンスター図鑑を作るのが夢。株式会社エインシャント所属。昭和45年4月17日生まれ。現在21歳の若き美人モンスターデザイナー。ファンレターはBEメガ編集部まで!!

「すぐに殺さないでネ。モンスターの動きを、攻撃を喰らいながらじっくりと味わってほしい」という古代彩乃さん。

——「LUNAR」のモンスターデザインは、どんなふうに進められたのでしょうか?
古代　ラフイメージを何枚か初めにいただいて、それを自分なりにアレンジを加えていって作っていきました。動きや攻撃方法は自分なりにかなり考えて作って、同じ動きをするものはほとんどいないと思います。
——　全部で何体ぐらい作られたのですか?
古代　90体くらいです。一体につきかなりの動きをもっているので今までのRPGとは、ずいぶん違ったものになっていると思います。
——　1体作られるのにどのくらいの時間がかかるものですか?
古代　まちまちですが3時間から5時間くらいかけて。長いものだと1日かけて、デザインを決めてドットに落して。
——　ドットに落すのと、紙に描くのでは、ずいぶん変わると思うのですがいかがですか。
古代　あ、私はほとんど紙には描かないんですよ。いきなりドットでデッサンを取ってから動きをだいたい決めてそれで作っていくんです。
——　「LUNAR」のモンスターのデザインイメージはどんな感じなのでしょう?
古代　地球とは違う異世界ということで、今までと同じ名前のモンスターがいても形は違うようにと。よくモンスターは資料本とかありますよね。そこから、自分でイメージし直して自分なりに創造して作りました。
——　デザインコンセプトは?
古代　ん一悪魔系とか、昆虫、植物なんかの原住生物、それにメカ系と3種類くらいに分けて考えました。
——　参考にした資料とかは?
古代　参考資料は山ほど。一番使ったのは、動物大百科(笑)。あとは悪魔の辞典とか。
——　他のゲームで参考にしたのは?
古代　特にないですけれど、動きなんかは、「ゴールデンアックス」とか「大魔界村」などのアクションゲーム関係ですね。
——　わりと動きの要素を考えて作られたんですね。
古代　攻撃方法は2つ以上もっていますから、動きを考えている時間のが長かったですね。
——　MEGA-CDのソフトということで意識された点とかはありますか?
古代　やはりCDの大容量ということで動きをいっぱいいっぱい作れました。1体につき1バンク以上使えるなんて、カートリッジに比べてぜいたく三昧でしたね(笑)。
——　一段落しての感想はいかがですか?
古代　量が大変でしたけど作業的にはモンスターの個々の個性を考えるのが面白かったです。生みの苦しみというか、このモンスターと皆が戦ってくれるとうれしいなと。あたしの子供たちをいじめないでネ(笑)。でもゲームを始めたら自分でもボコボコにしちゃうんでしょうけど(笑)。

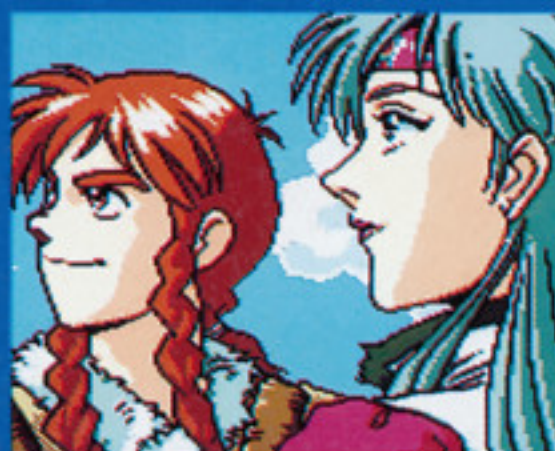
特別サービス、オマケのモンスター

百人面

オマケでもう少しモンスターを紹介しちゃおう。百人面は古代彩乃さんお気に入りのモンスター。それぞれの顔の目と口の筋肉の動きまで考えたそうだ。

リザルド兵

デスカラシン

次号予号

オープニングからヒロインルーナのもの憂げな横顔。早くゲーム世界の中で彼女に会いたいものだネ。

草原の民、テムジンとピリア。冒険の旅の中で、彼らとアレスはどんな出会いをするのだろうか!?

「LUNAR」の記事もこれで4回目となったけど楽しんでくれてるかな。大容量MEGA-CDのRPGということで、期待に胸をこがしている人も多いかと思う。今回は多くのキャラクターとモンスターを紹介したけれど、激しい戦いの予感にドキドキするね。次回もバシバシ情報をお伝えしたいと思う。ダンジョンや塔、お店の中のようす、そして便利なアイテムの数々、カッコイイ魔法など。そしてできれば詳しい戦闘システムも紹介したい。またしても「LUNAR」から目が離せない!!

※画面は、すべて開発中のものです

ノスタルジア1907

シュールド・ウェーブ／12月上旬発売予定／ADV／CD-ROM

X68000から移植される人気アドベンチャー

人と人のリアクションで会話を進展させる新システムを取り入れたリアルアクションアドベンチャーだ!!

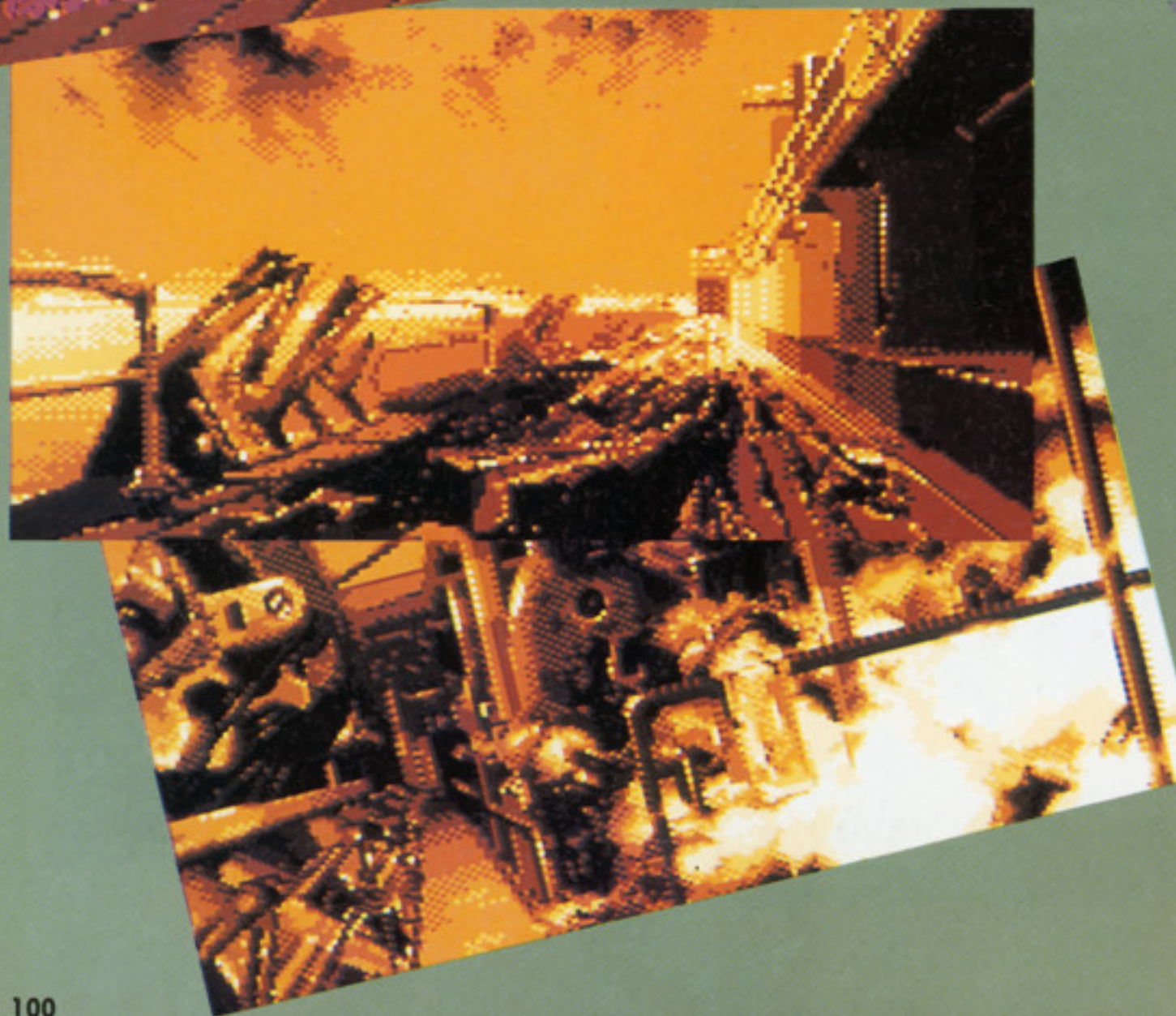
ストーリー

1905年、日本とロシアとの間で勃発した戦争が日本の勝利で終結し、日本は新たに国際社会の仲間入りをしていた。

1907年、北大西洋洋上を航海中の豪華客船〝ノスタルジア号〟が、無線で乗っ取りを通告された。姿なき犯人は、時限爆弾でノスタルジア号の機関室と救命ボートを爆破。

ノスタルジア号は孤立無援の海上で漂流をはじめる。

犯人は、8時間後にノスタルジア号の撃沈を宣告し、船内に存在する〝ロシアの霧〟の探索をクルーに要求してきた。

クルーは船内の乗客の中から探偵を捜し、彼に犯人と〝ロシアの霧〟の捜査を依頼。

ノスタルジア号で何が起きたのか？

爆破の犯人は？

ノスタルジア号のクルーたちは、ノスタルジア号に乗り合わせていた。フランス人探偵〝レイモンド・デュナン〟に爆破の犯人探しを依頼した。デュナンは、船に仕掛けられていた爆弾が日本製の爆弾だと判断し、乗客の中のただ１人の日本人〝山田カスケ〟を犯人と断定した。ここでは、プレイヤーが操作する人物が入れ替わる新システム、マルチプレイヤーシステムで物語が進む。

写真の赤く囲った中に表示されている人物を操作できる。

場面と状況によって操作できる人物がかわる。これが新たに採用されたマルチプレイヤーシステムだ！
ここの写真５点はＸ68版のものです。

山田カスケは、はたして身の潔白を晴らせるのか？

カスケは、自らの身の潔白を晴らすべく、探偵の助手（小間使い？）となり船内の乗客の話しを聞き真犯人とロシアの霧の捜査をはじめる。

ここで、捜査の基本となるのが話し相手との駆引きだ。カスケの態度が傲慢だと話し相手もなかなか心を開かない。逆に卑屈な態度では相手につけ込まれる。これが、相手の感情が問題となる〝姿勢制御システム〟の心髄だ。

カスケの態度によって乗客から集まる情報は違う。

MEGA-CD版ノスタルジアは…

この囲みの中の写真と前の頁の写真はすべてMEGA-CD版の写真だ！ 上のＸ68000番の写真と比べてみよう。開発途中ということで、人物やウィンドウはまだできていないがオリジナルとほとんど変わらない背景の書き込みだ。

そして、MEGA-CDならではの有名な声優を使った自然な会話は当然のこと、音楽はCDの音源をそのまま使い効果音をPCMで鳴らすとのことだ。

シナリオはMEGA-CDのために新たに一部書き起こし、Ｘ68000やPC98シリーズでクリアした人も新たにプレイできるようになっている。シュールド・ウェーブの力の入れようがうかがえる１作だ。

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

聖王たちの育ての親は、このお二人!!

キャラクターたちにとって、原作者の寺田氏が生みの親なら、さしずめキャラデザイナーのお二人は育ての親!?

「8人の聖王を育てた大貫氏と毛利氏にインタビュー」

ウェンリーク9世・アデル・シオン・サウザーを担当大貫氏には、考えさせられるお言葉をいただきました。

──今回、「ダークウィザード」のキャラクターを担当されたきっかけは何ですか?

大貫　進行役のプロデューサーからお電話を頂いて「あぁ、はい」と軽く引き受けました。最初は具体的にゲームを意識しないで入っていたんです。

──ところでキャラクターを起こすときの発想は、どういうところから?

大貫　作品に合わせて発注がきますので、そこからイメージしていきます。１から生み出すといっても、ある程度確位された世界があるワケです。実際にリアルに再現するよりも、○○風といった処理にした方がいいと思ったので。その中で、新しいものが出てくると思い、そういうやり方をとりました。

大貫健一

プロフィール
アニメやマンガにおけるキャラクターの作成やその修正、原画を描く作業を手がけている。代表作の、妖刀伝（ビデオ）、機甲戦記ドラグナー（TV）、鉄拳チンミ（TV）などで幅広く活躍中。

──苦労されたところなどは?

大貫　主役８人ということです。とりあえず主役をはれるやつが８人いるワケですよ。サブが８人じゃなくて。目立つキャラが８人もいると、どれをどうしたらいいか分からないってことはありました。でも深く考えずに、かっこいいキャラを描いていきさえすれば８種類になるかな、と。型にはめて考えずに進めました。限定して、○○風××風と考え出しちゃうと、主役というイメージが固まっちゃって、数が出ないと思ったんです。悪役が主人公というシナリオもあると聞きましたから、ずいぶん助かりましたけど。

──担当された４人の聖王の中では、誰が一番かわいいですか?

大貫　アデルが好きですね。アニメーションの中では、こういう隠れちゃうようなキャラって作れないんですよ。こういった、あまり描いたことのないキャラはいいですね。

──モンスターはどなたが描かれたんですか?

プロデューサー　モンスターは、また別の人に描いてもらいました。大貫さんと毛利さんには、あくまでメインキャラクターをお願いしました。

──今日のような場合、実際と、ゲームになったときのグラフィックを意識しませんか?

大貫　ゲームのグラフィックはね、難しいんですよね。懲りすぎちゃうと見づらくなっちゃうし、かといって寂しいと安っぽく見えちゃうから。色計算とか、もうちょっとうまくできると、見やすくなったうえできれいに見えると思う。単体とか全体のイメージをきれいに仕上げなければならないから、リアルだけど見づらい、ってところはありますね。バックはあまり色を使わずに、手前の動く部分を凝る。ちょっと考え方を変えて、グラフィックがすごいというより、見やすくプレイしやすいことを考えていくべきだと思います。

──ゲームでもアニメを使ったものが多いのですが、そういうものはどうお考えですか?

大貫　アニメと一緒にならなくてもいいと思います。この先どうこうではなく、これも１つの方法だと思うから……。別な意味で何か新しいことができればそれでいい。アニメがゲームになっちゃったらスゴイと思いますけどね。プログラムされた形でしか、現在は動かないでしょう。あと、ゲームをやっていて１回クリアしたところを行ったり来たりするの、うっとおしいことってあるじゃないですか。「ダークウィザード」は、そのへんがどういう構成になっているんでしょうか。見ていないので、まだ分からないんですけど。

──では最後に、作品のＰＲも含めて、ユーザーに一言お願いします。

大貫　女の子にメガドライブを買っていただいて、ビデオを買うつもりでこれ（ダークウィザード）をプレイするといいんじゃないかな、と思います(笑)。

メインキャラが画面で登場!

大貫氏の育て上げたキャラクターたちが、ついに画面に映し出された。これが発表されるまでに、大貫氏・セガスタッフが何人泣かされることだろう!!　とくと、ご覧あれ!!

あでやかな姿の聖王。ここへくるまで、道のりが長かったに違いない。

注目!　細かくビッシリ描かれたドット絵だ。CD-ROMならではの精密さ。

この色には苦労したであろう。大貫氏のかもしだす色の雰囲気は独特だからなぁ……。

幸せいっぱいの毛利夫婦。「でも、仕事が忙しくてね」と毛利さん。

毛利利昭

プロフィール
アニメーションなどキャラクターデザインを手がけている。代表作は「伝説巨人イデオン」(TV)、「さすがの猿飛」(TV)、「ドラゴンクエスト」(TV)など。キャラクター担当の「ドリームハンターレノ」(ビデオ)はシリーズ続行中。

レナ・アモン・ジーナ・イメルダを担当された毛利氏は仕事も新婚家庭も順風満帆、です。

——「ダークウィザード」のキャラクターのきっかけはなんですか?

毛利　(前出)のプロデューサーからお話をいただいて、「やってみないか」ということで引き受けました。

——今回、ゲームのデザインは初めてということですが、アニメやビデオのお仕事とでは、かなり違っているのではないでしょうか?

毛利　最初そう考えていました。ゲーム用の絵柄はもう少しシンプルなほうがいいのかな、と。結局、オープニングにアニメがつくということで、いつもやっているように作っていったほうがいいかな、と思いました。そうなっちゃったんですけどね……。アニメ的にキャラを作っていくやりかたです。ゲームという形になると、どう処理されるか分かりませんでした。どれくらいの大きさまで入るのか、デザイン的にどの程度までならいけるのかみたいなラインは、分からないなりに考えたんですよ。考えて、シンプルなほうがいいかなと思ったんですが、最終的にちょっと小物が多くなって、線が増えちゃいましたね。でも、画面的な出来上がりが楽しみです。

——シナリオに基づいたキャラを作りますよね。このとき、それぞれイメージがあると思いますが、キャラによって、どういうスタイルにさせるか、といった感性はどこからくるのでしょうか?

毛利　ある程度そのキャラに合わせてイメージしていきます。アニメーションにしてもゲームのキャラにしても、生み出すのにそんなに変わらない作業だと思いますよ。

——描かれた4人の聖王の中では、誰に一番思い入れがありますか?

毛利　苦労したことはないですね。自分の描きやすい方向でもっていったので中でも気に入っているのは、アモンやジーナですね。

——今の仕事の進行状況はいかがですか?

毛利　プログラムのほうは管轄外なので分からないんですが……。キャラにつける色のイメージがあったら出してくれ、と言われています。でも、まだぜんぜん手をつけていないんです(笑)。そろそろ用意しなきゃな、というところですか。

——では、もうほとんど手は離れているんですね。あとはゲームになって返ってくれるのを待つだけ……。

毛利　そうですね。期待と、不安と……不安というのは、ぼくの描いたキャラでよかったのかな、ということだけなんですけどね。

——MEGA-CDで発売されるソフトということなんですが、MEGA-CDの可能性をどう思われますか?

毛利　まだ見たことがないので、どういうことができるか、どういう画面になるのか、さっぱりわからないんです。広がりを持たすという意味では、とてもいいことではないでしょうか。できたらいいなと思うのは、アニメーションを使ったアドベンチャーゲームです。アドベンチャーの画面って、基本的にグラフィックが止まっているだけじゃないですか。これが動いたらおもしろいんじゃないかな、と思うのですが。

——ダークウィザードのスタッフとして、どんなゲームになって欲しいですか?

毛利　まったく新しい形のRPGになるような……。やっぱり、何かしら新しいものがほしいですね。システム的に。「ドラクエ」なら「ドラクエ」ならではの、独特なウリみたいなものを1つ。今はまだ分かりませんが、あるとは思うんです。期待しています。

——最後にユーザーに一言お願いします。

毛利　むずかしいな……(笑)。……とりあえずは、「ダークウィザード」を期待して下さい。また、こういうゲーム企画がありましたら参加したいですね。

(余談ではありますが、毛利氏は新婚さんだそうです。プロフィールの横にある写真は、仲睦まじいところをパチリ、させてもらっちゃいました……。)

メインキャラが画面で登場!

毛利氏の育て上げたキャラクターたちも、ついに画面へ映し出された。氏のお気に入り、レオンもしっかりデビューしている。彼らがもうすぐ、動き出すのだ!!

写真では静止しているポーズしか見れないけど、どんなふうにも動くのだ。

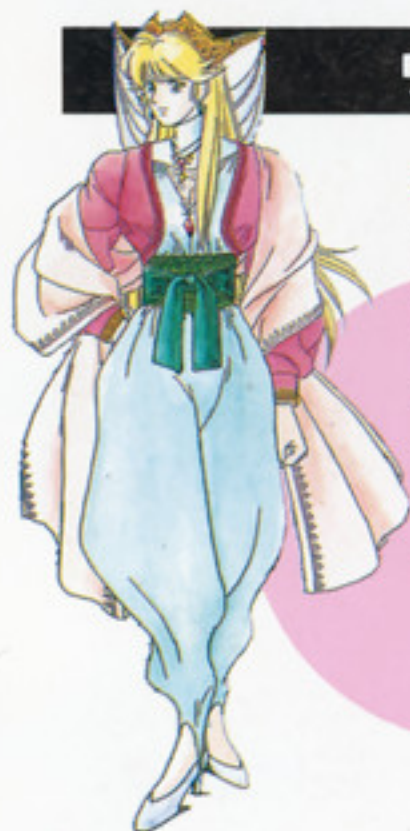
ここまできれいに仕上がっていると、フィールド上でのキャラも気になるというもの。

聖王が映し出され、次のページにはモンスターも登場し、開発は着々と進んでいるぞ。

8人の聖王に続き16人の従者たちを大紹介!!

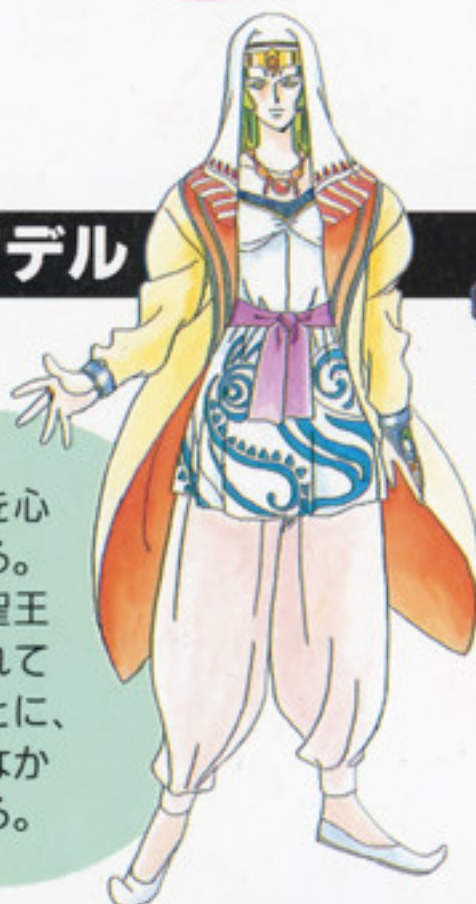
先月紹介した8人の主人公たちにはそれぞれ2人ずつの、忠実なる部下がいるのだ。彼らはゲームの途中で仲間となり、支えてくれる頼もしい従者たちだ。

彼らにも善と悪の2タイプがある。善のタイプに尽くすことなら意味も分かるけど、悪にはちょっとうなずけない。悪いことに手を貸すなんて……。とはいえ、本人は正しいと思っているのだからしょうがない。では、彼らの紹介といこう。

ウェンリーク9世付従者

デオラ
ウェンリーク9世の奥方・ヘレーヌの姉。戦いを通して9世に心魅かれていくが、苦しい胸のうちをひた隠す。

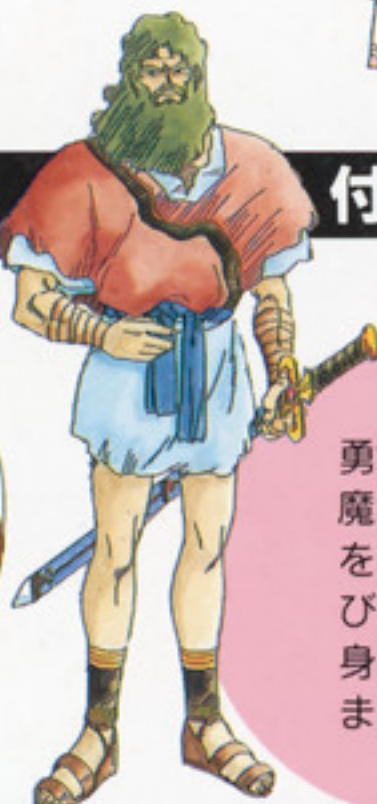
ベアーチェ
ヘレーヌの乳母だった魔導士。とはいえ年老いた様子もなく、色気漂う妖艶な貴婦人さに目を見張ってしまう。

アデル付従者

エレナ
師・アデルを心から尊敬する。祈禱中、前聖王が隙をつかれて殺されたことに、痛みを感じながら生きている。

オルソン
勇敢な彼だが、魔軍に幼い愛息をさらわれ、酒びたりの日々に身をやつしてしまう。

サウザー付従者

ナーヴ
かつて、ウェンリーク8世に仕えていたことがある。見かけは大男だが、太鼓持ち的な性格の破戒僧。

デューン
伝説の剣士と噂される戦士。ウェンリーク8世により、次期聖王となるハズであったが……。

アモン付従者

ニール
ヴァンパイア・ハンター。ナナとは幼なじみで、密かに恋心を寄せている。

ナナ
聖王直属の魔導士。8世に協力者のニールを紹介しようと国を離れた隙に、王はヴァンパイアの餌食になってしまう。

シオン付従者

大神官カイム
シオンを育て慈しんできた僧侶。あるイベントにより、魔軍の手に落ちてしまう。

勇者サーム
シオンの危機救出がきっかけで従者に。忠実な彼のその心の奥底に恋心が……。

ジーナ付従者

レオン
ジーナと同じく、人間と魔族の合の子。気の強い彼女とは憎まれ口を言い合う仲だが、互いにどこか魅かれるものを感じているらしい。

ジョセフ
8世がジーナ母子の安否を気遣い、秘かに見守らせていた僧侶。

レナ付従者

ランディ
王室直属の戦士。昔、レナの乳母のマウザと何かあったような感じらしいが……。

マウザ
レナの乳母で僧侶。クエンティン城への道中、魔物に襲われてケガを負ってしまう。

イメルダ付従者

ファザム
もとアニティア討伐隊の兵士。そのとき、討伐隊に就いていたイメルダの妹と恋仲になっていた。

マイ
魔軍に入ることを断わったため、魔術の全てを奪われてしまう、かわいそうな僧侶。

これが、登場するモンスターたち代表５匹とパワーアップだ!!

ペガサス

１つの角の王がパワーアップするとペガサスのように。その姿に、獣とはいえ神聖なものを感じる。

グリフォン

空の王は、変身してもその偉大なる翼の重みを失わない。果たして、能力のほうはいかに!?

マンティコラス

百獣の王の顔を持つ、翼あるモンスター。変身後、そう大きな変化は見られない。とてつもない能力があるかも。

キマイラ

モンスターの常連とも呼ばれるキマイラ（この場合、スライムではありません。あしからず）は、こんな変身だ。

ヘルハウンド

全身を冷たい炎で包むはハウンドウルフ。今、まさに飛びかからんとするリアルな姿は、さすがＣＤ-ＲＯＭ。

主人公たち人間はともかく、気になるモンスターたちも見てみよう。このほど、画面写真を５×２点ほど入手したので、惜しみなく公開する。

ＭＥＧＡ-ＣＤならではの敵たちは、揃いも揃って豪華な顔ぶれ。しっかり描き込まれているし、何よりもＲＰＧにありがちな「色だけ違って形は一緒ですよ」ってヤツは出現しない。なにしろ、容量はたくさんあるのだ。いろんなことができちゃうワケ、だな。

モンスターそれぞれがパワーアップすると、ちゃんと姿形も変わる。つまり、ペガサス１体でも出現場所が異なれば（レベルが上がって行けるところが増えれば）その強化度が高まる。これは嬉しい。さすがにＣＤ-ＲＯＭ。敵とはいえ、１体１体に対する思い入れもパワーアップしちゃえるワケ。

今のところは合計10本だけだが、今後も入手次第、ドンドン公開していく。十分期待していてちょ!!

聖魔伝説3×3EYES

セガ／発売日未定／価格未定／ＲＰＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

単行本８巻も発売されてますます絶好調!!

皆様お待ちかねのこのゲーム、またまた近況を報告しちゃおう。さて、今回は……。

パイが、八雲が、鈴々がもうすぐ動き出す!!

まずは気になるシステムから。マルチクエストと呼ばれる、ゴージャスなものに決定！

要はシナリオがいくつもあるということ。もちろん、すべてのシナリオをプレイしなくてもクリアはできちゃう。遊び心をくすぐるような、意外な仕掛けになっているらしい。

ＣＤ-ＲＯＭならではのシナリオ展開は、夢にみてもいいほどきたいしてよろしい！

メインキャラクターのパイ・八雲、そして鈴々。彼女らの活躍や戦いが、どのようにシナリオ展開されていくのだろうか……。そして、ポコッと開いた、もう１人入りそうなウィルドウ。誰がここにくるのだろうか。

メインフールドを歩く３人。上に見えるは、どこかの街であろうか？ そこで待ち受ける、驚くべきイベントとは？

ああ……もっと深く堀り下げたかったのに、スペースがあ……。

ソル・フィース

ウルフチーム／12月上旬予定／価格未定／SHT／CD-ROM

くねくね動く多関節キャラをブッ壊せ！

オリジナルのX68000版を忠実にメガドラへ移植した「ソル・フィース」。開発も順調に進んでいるようだ。

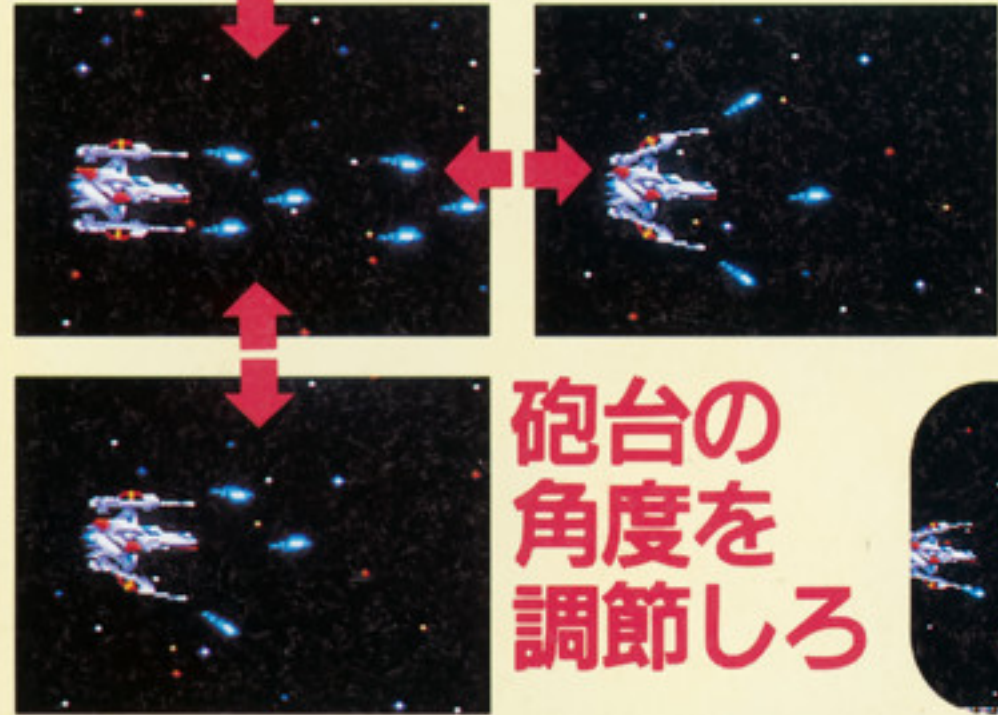
MEGA-CD初のシューティングゲームとなるであろうこの「ソル・フィース」、今月はステージ1と2の解説と、自機ソル・フィースと主人公である2人のキャラクターを中心に紹介していこう。ちなみに、現時点の開発状況をウルフチームに聞いたところ、すでにステージ3まではプログラムが完成しているとのこと（9月上旬現在）。「この開発ペースでいけば、確実にMEGA-CD本体と同時に発売できますね。」ともいっていたぞ。

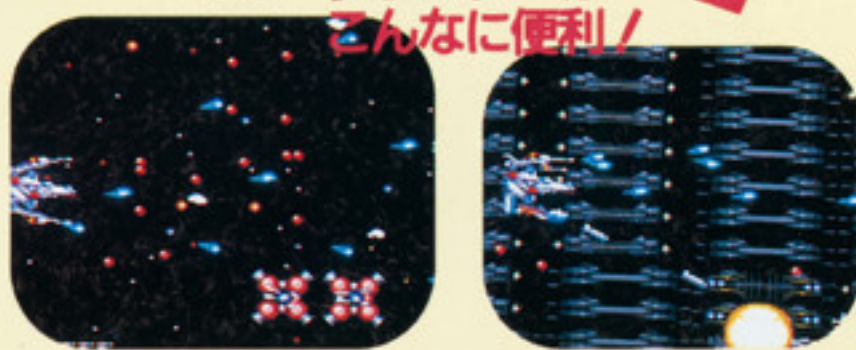
MEGA-CD版を実際にプレイした感想だけど、とにかくオリジナルのX68000版とそっくりのデキだ。とくに「ソル・フィース」の一番のウリでもある、〝多関節キャラの動き〟の移植度はほぼ完璧といってもいいくらいだ。雑誌に載せた写真ではこの迫力を十分に伝えることができないのが残念だが、とにかくスゴイのだ。

オリジナルのX68000版とそっくりのタイトル画面。コンフィグモードの設定までしっかりと再現されているのがエライ。

でも何よりも、シンプルな操作ながら戦略的な要素が必要となるパワーアップシステムや、解きごたえのある適度なゲームバランスといった、〝ソル・フィースならではの面白さ〟はそのまま残したうえ、さらに、オープニング、エンディングのビジュアルシーンの追加といった、MEGA-CD版ならではのパワーアップが嬉しいよね。

今だから見せる 自機ソル・フィースのすべて

ソル・フィースはパワーアップユニットを手に入れることでレーザーなどの各種武器が使えるようになるが、このときにつくユニット（砲台）の角度は自機の運動により角度が変えられるようになっている。ステージによって武器や角度を使い分けてみよう。

ブラスターはこんなに便利！

砲台の角度を調節しろ

SOL•FEACE -specification-

〔TA-S 2〕2式改戦略攻撃機

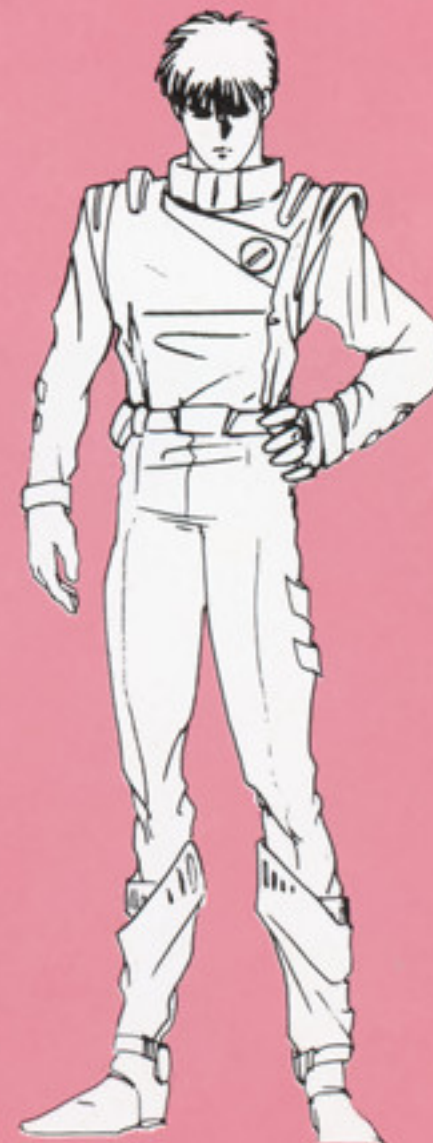
全幅27.880 m　全長29.270 m　主翼面積76.521 m²
自重79.670 t　全装備時重量93.750 t
エンジン SSC16式インパルスドライブ並列複式21型
離昇出力　1800000hp／1G
最大速度　光速に対し99.99%
巡航速度　光速に対し50%
戦闘可能速度　光速に対し14.5%
ワープエンジン SSC-HD07式ハイパードライブ32型
最大速度　ワープスピード6（高速の32倍）
航続距離　∞(なんと無限!!)
フィース博士に造られた、最強の超高速宇宙戦闘艇。

ふたりの主人公たち

MISAO・HATANAKA
ミサオ・ハタナカ

21歳。フィース博士の助手を3年間務めるうちに彼の壮大な計画に気づき、それ以後は彼の腹心としてソル・フィース計画に多大な貢献をしてきた。技術者としての彼女は、コンピュータ関係の専門家。実際にGCS-WTのデータバンク内に侵入を果たすなど、かなりの才能の持ち主。今回の計画にあたり、ソル・フィースの射撃手兼ナビゲーターとして特別に抜てきされた。

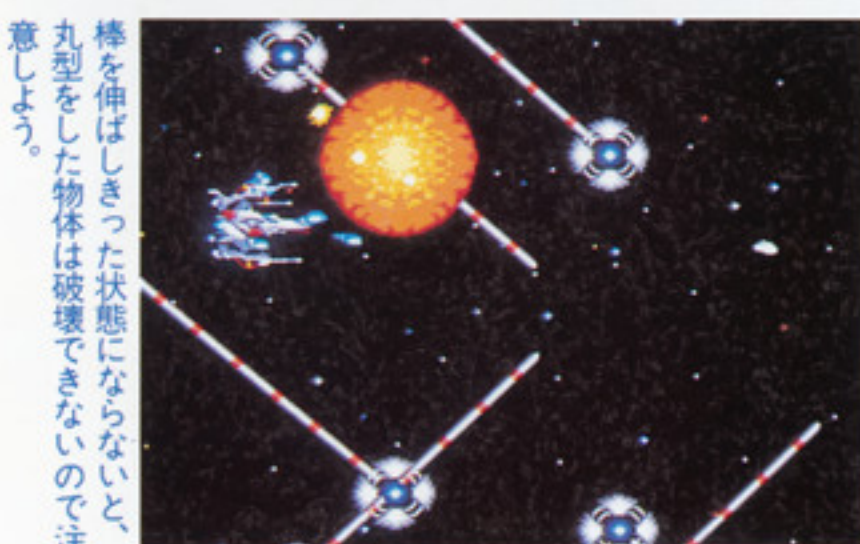
ERICK・WIRRIAMS
エリック・ウイリアムス

宇宙航宙士、23歳。アルタイル星系第5惑星スーリヤの航空シミュレーションにより、その天性の操縦テクニックと的確な判断力をエドウィン・M・フィース博士に見込まれた。人類の敵となったスーパーコンピューター、GCS-WTを破壊するためソル・フィースのパイロットに任命されたが……。若輩ではあるが、その能力は熟練の航空士をも驚かせるほどのものがある。本編の実質的な主人公だ。

STAGE1

ソル・フィースがワープアウトしたその宙域には、3000万人の人間が住むコロニーがあるはずであった。だが、実際にそこにあったのは星間警備隊の人間狩りにより無惨に破壊された、各種コロニーの残骸であった……！

最初のステージだし、まずは小手調べ……なんて思っていると、必ず痛い目に会うはず。スタートしてからすぐに進路を防ぐトラップ、2体の中ボスと矢継ぎ早に敵が襲ってくるので親指の休まるヒマはないのだ。画面の中央より右にいると敵の体当たりを食らいやすいから、常に画面後方に待機しておこう。破壊不可能なコロニーの残骸にも注意してほしい。

さらばぁ～、地球よー♪

ゲームスタート直後の画面。ユニットをとってパワーアップしないと、自機はとんでもなく弱いのだ。

棒を伸ばしきった状態にならないと、丸型をした物体は破壊できないので注意しよう。

ジャマするなーっ!!

中ボスだって

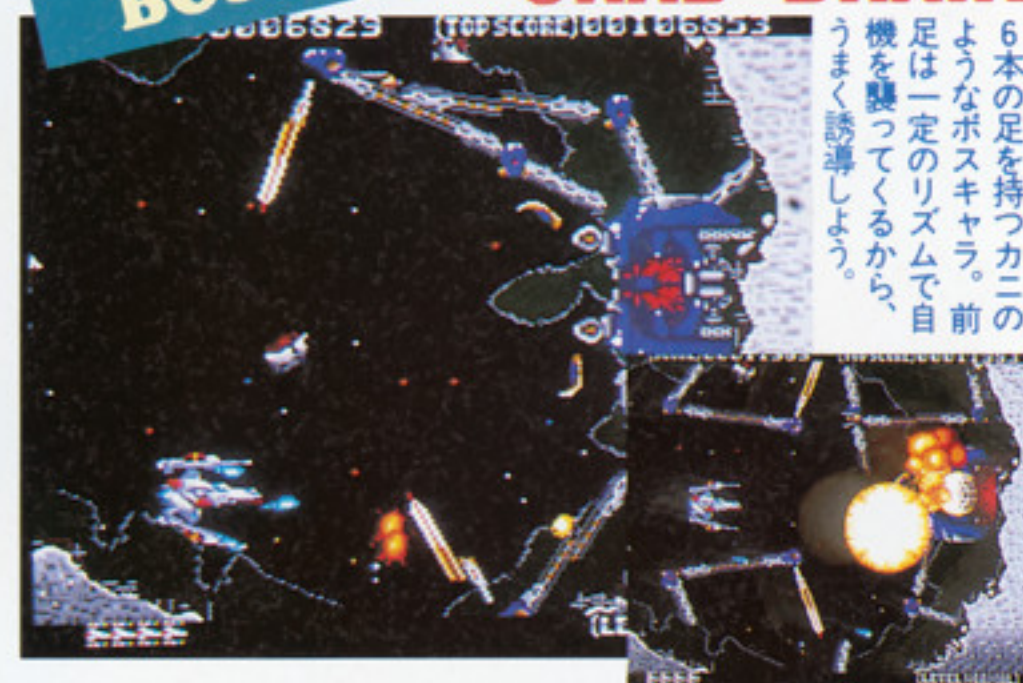
ぐるぐるりん

真ん中にあるコアを狙ってひたすら撃て！ むやみに近づくと体当たりされるぞ。

中ボス戦艦登場！ でも、中央の部分にミサイルを連続して撃ち込めば、比較的楽に倒せるはず。ただし、最低でも一度は下から撃ってくる弾を避けないとダメだぞ。

注意 ゴミなんかキライだ!!

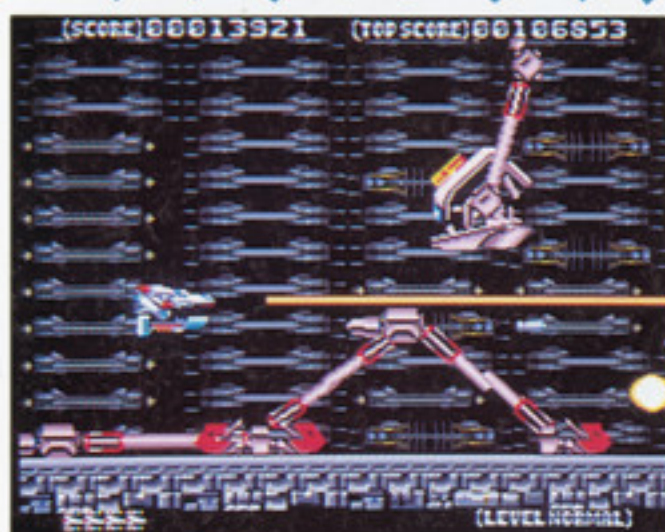
突然コロニーの残骸が飛んでくる場所がある。これだけは出現地点を覚えて避けるしかない。

BOSS!! CRAB-BRAIN

6本の足を持つカニのようなボスキャラ。前足は一定のリズムで自機を襲ってくるから、うまく誘導しよう。

STAGE2

シリウスと太陽系との間に浮かぶ大型兵器工場。ソル・フィースは宇宙軍との接触を避けるためにこの近くを進んでいたのだが、工場外部からの執拗な攻撃に追われ、やむなくソル・フィースは内部への突入を敢行した……。

ステージ2では多関節キャラがいっぱい登場する。ただコイツらの動きは派手だけど、それにだまされなければここを切り抜けることはそれほど難しいことではない。多関節キャラの大部分は、青い丸の部分しか自機の当たり判定がないことを覚えておくと便利（例外あり）。また、このゲームでは上下の壁にぶつかっても死ぬことはない（例外あり）。

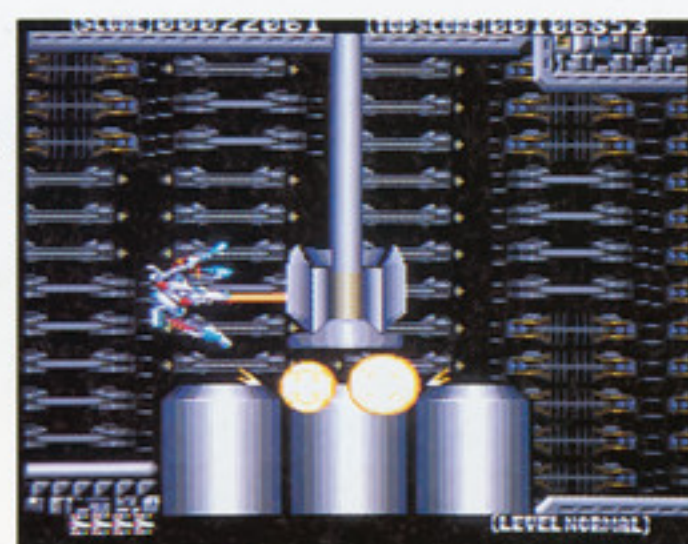
多関節パワー爆発!!

画面下を動いている、しゃくとり虫みたいなヤツは無視するのが一番だ。つまり〝虫だけに無視……〟。おそまつ君。

青い丸の部分しか当たり判定がないことを知っていれば、じつに楽だ。こんな危険地帯は一気に通り抜けてしまえ。

注意 コイツらは早めにたたけ

いきなり青い玉を撃ってくるので注意が必要。動きが速いので、早めに倒してしまおう。群れをなすと意外と強い。

腕をブンブン振り回す子供みたいなロボット。出現と同時に上を乗り越えてしまうか、早めに倒すしか道はない。

ピストン攻撃にマッサオ

ステージ後半で、唐突に現れるピストンモドキ。タイミング良く通り抜けよう。

BOSS1 EGG-WALKER

敵がジャンプすると同時に下に潜り込むか、動かずに弾幕を張っていれば攻撃を防げるぞ。

BOSS2 INDUSTRIAL-CORE

大きく動いて相手の弾を避けようとせず、上下に小さく動いて攻撃をかわすこと。左の画面のような戦い方だと、次々と残機を失うことになるだろう。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／12月発売予定／価格未定／RPG/CD-ROM

文字通り〝驚天動地〟の世界なのだ

「精霊神世紀フェイエリア」は、ゲームという形式でエンターテイメント性を追求した娯楽大作だ。MEGA-CDだからこそなせるわざだ。

これで大丈夫

フェイエリア・ワールドガイド

ゲームのシステム部分はすでに紹介してきたので、今回はフェイエリアの世界観について詳しく探ってみよう。

歴史

かつてフェイエリアでは、生命創造やエネルギー制御などの力を有していた精霊が、自然の秩序を護り、世界の全ての生命に平等に恵みを与えていた。しかし愚かな人類はこの精霊たちの力を戦争に使うことを考え、戦闘兵器として大量の人造生命体を創った。そして今から約1200年前、ついにフェイエリア全土におよぶ大戦争が勃発したのだ。レアグラード戦役と呼ばれるこの戦いで、誰も勝利者になりえないほどの破壊が行われた。天地は乱れ、５つあった大陸のうち、２つが沸騰した海の底へとその姿を消した。これによって高度に発達した文明は崩壊し、フェイエリアの９割の生命が失われた。そして二度とこのような過ちを犯さないために、精霊たちや強力な魔法が地下深く封印された……。

魔法

魔法とは、精霊の力を借りて、エネルギーを精神力で制御する技術だ。これは今から2000年ほど前に実用化された。当時の魔法は最も初歩的で、温度を上げたり下げたりすることができる程度だった。その後、物体を動かしたり、物体の形状や性質を変化させたりすることが可能となった。魔法は歳月を経るごとに強力になり、現在の文化レベルではとうてい建築不可能な魔法建造物が建てられ、他の惑星まで瞬時に移動できる航宇船が建造された。しかし、レアグラード戦役の際にこれらの魔法技術の大半が失われ、現在魔法は主に護身用と外傷治癒のために利用されているにとどまっている。

魔法学院の図書館には、魔法の歴史などの知識がいっぱい詰まっているのだ。難しそう。

ランフェール魔法学院

魔法の理論や活用法を研究する施設で、我々の世界でいう理工系大学にあたる。魔法といってもここで研究されたいるのは戦闘用のものではなく、魔法物理や応用建築などの学術的な事柄ばかりである。

魔導師

魔法は、使う人の才能によってその結果が大きく異なるのだ。普通の人間よりも大きな、そして確実な結果を出せる人間のことを〝魔導師〟と呼ぶ。この才能は、血筋によるところが大きいといわれている。

当然の成り行きとして魔導師は、ランフェール魔法学院で研究にいそしむことになる。

精霊騎士

かつてのレアグラード戦役のとき、精霊たちの力を１つにまとめて、人類に平和をもたらした若者がいた。人々はこの若者を「精霊騎士」と呼んだ。そして現在でも、「世界が混乱したとき、再び精霊の力を得て、平和と正しい秩序を作り出す勇者が現れる」という民間伝承が残っている。このゲームの主人公、レイフェル・アレフレードは精霊騎士の子孫だそうだが、ゲーム中でどのようにかかわってくるかが見ものだ。

文化

魔法に支えられた精神文化が崩壊したとき、それ以前の機械文明をも飛び越して、新石器時代の文化レベルまでに逆戻りした。そして1200年が経過して、ようやく道具文明の初期段階（メソポタミアの都市国家に近い）まで復興し、現在は都市などを中心にして封建的な生活が営まれている。貿易はまだそれほど発達していなく、物資はおのおのが自給自足でまかなっている。一般人は、それぞれの土地の権力者に許可をもらわないと、土地から土地へ移動できないようになっているのだ。

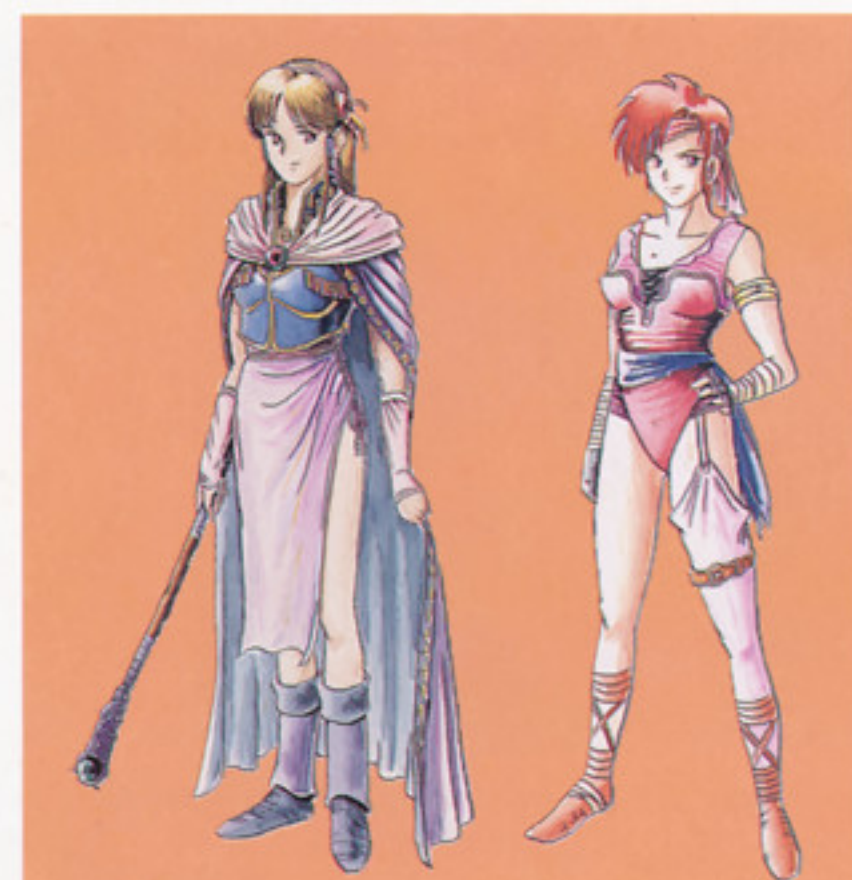
武器などもテントで売られている。貨幣流通形態のほうは進んでいるみたいだ。

もちろん港町もある。でも海の向こうに行くには並々ならぬ勇気が必要だ。

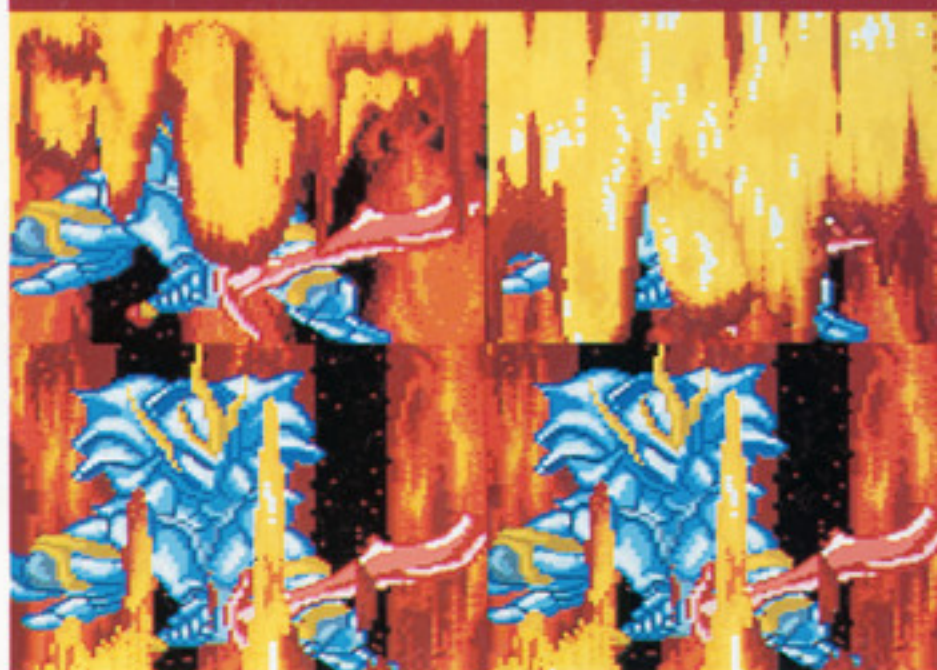
きっと役に立つ 魔法の一覧表

フェイエリアで使用できる魔法は、従来のRPGでよく見かける種類のものがひと通りそろっている。左下の表はその一覧だ。早くゲーム中でバリバリ使いたいね。

系列	魔法名	効果
火災系	ガル	高温の炎を作り出して、敵全体にダメージを与える。効かない敵もいる。
	ガルア	
	バガルア	
電撃系	ザリ	高電圧の稲妻で敵１体を攻撃する。武器による攻撃が苦手な者が使うとよい。
	ザリバ	
	ダザリバ	
爆発系	ダム	敵の中心に爆発を起こして、敵全体にダメージを与える。消費MPが多いのが欠点。
	ダムマ	
	ガダムマ	
回復系	カイ	攻撃などによる外傷を治療する。以上の魔法には、効力によってそれぞれ3段階ある。
	カイハ	
	ラカイハ	
僧侶系補助魔法	バイア	キャラ１人の攻撃力を一時的に上げる
	テイラ	キャラ１人の防御力を一時的に上げる
	サイバ	キャラ１人の素早さを一時的に上げる
	サトマ	キャラ１人の知力を一時的に上げる
魔導師系補助魔法	クーサ	敵を一定時間眠らす
	ナーマ	敵の呪文攻撃を一定時間封じる
	ファナ	敵の攻撃命中確率を一定時間下げる
移動系	バーラ	一度訪れた場所に瞬間移動する
	ダット	迷宮などから脱出する
その他攻撃系	シギラ	低温を作り出して敵全体にダメージを与える
	イノルダ	溶岩流を作り出して敵の後方から襲わせる

フェイエリアの世界では、誰でも魔法を使うことができる。とはいっても、個人によって、効果や成功率の差があるが（ワールドガイドの〝魔導師〟参照）。パーティーメンバーを例にとると、主人公のレイフェルはどの系列もまずまずかけられ、タルフォーは非戦闘用魔法が得意……といった具合いに、得手不得手の特徴がはっきりしているのだ。プレイしていくうちにそれぞれの能力がわかってくるので、魔法はより効果的なキャラに唱えさせるようにしよう。

この２人は姉妹のくせに、タイプがかなり違う。姉は魔法がからきしダメな女だ。

これが話題の 魔法アニメーション

先月号でも少し紹介したけど、魔法を使用したときの画面処理は、今までのＲＰＧのそれとはだいぶ違う。モンスターのグラフィックの手前と奥に、効果のグラフィックがアニメーションするのだ。ワーオ！

アイルロード

ウルフチーム／発売日未定／価格未定／CD-ROM

美樹本センセイに特別インタビュー!!

「アイルロード」のキャラクターデザインを担当している美樹本晴彦氏に、ゲームについていろいろとお話をうかがってきたのだ。

ゲームの雰囲気に合ったキャラデザインを狙ってみた

―― さっそくですが、今回のウルフチームの新作「アイルロード」に直接かかわった主な仕事内容を具体的に教えてください。

美樹本 主にキャラクターデザインを手掛けています。また直接の制作にはかかわってないんですが、ビジュアルシーンで使われる原画段階での作画チェックも行っています。絵コンテは別の人がやっていますから、仕事としてはアニメの作画監督のようなものですね。

―― アイルロードのキャラはどのようなイメージで描かれたんでしょう。

美樹本 そうですね、ストーリー性を重視したＲＰＧということなので、主役を囲む脇役陣を個性的で魅力的なキャラになるよう意識的にデザインしました。またゲームの雰囲気に合わせてリアルな色使いを出しています。

―― アニメとゲームでは、キャラクターをデザインするうえでの違いはなにかありますか？ また、今回はどれくらいの枚数を描かれたのでしょうか。

美樹本 キャラデザインに関しては特に意識したことはありません。強いて言えば、アニメより線を減らしてみたことかな。そういった意味では逆にやりやすかったと思いますね。ただ枚数はメインキャラだけで30人くらい。かなりありますね（笑）。

―― ビジュアルシーンのアニメーションは、どのような感じにするおつもりですか。

美樹本 うーん、そのへんは演出の方におまかせしてます。ただ、普通のアニメのように表情や動きで攻めるのではなく、〝１画面１画面ずつのレイアウトで魅せる〟予定です。

美樹本晴彦プロフィール

アニメ「超時空要塞マクロス」、ＯＶＡ「トップをねらえ／」のキャラクターデザインを手掛けている人気イラストレーター。現在は角川書店刊行の月刊『ニュータイプ』で漫画「マリオネットジェネレーション」を連載中。本格的にゲーム関連で仕事をするのは今回が初めてという。

意外にも美樹本先生はゲーム音痴だった!?

美樹本氏のキャラデザインが、この「アイルロード」でどのように生かされるのか、非常に楽しみなところだ。

―― ゲームに対する印象はどうですか？

美樹本 いや、じつは私、基本的にゲームをやったことがないんですよ。ゲームといえば「ドラゴンクエストⅠ」をやったぐらいで。それも、最後までやってないので、ゲームの印象といっても……。ただ逆にいえば、今まで何もやったことがないぶん、ゲームの世界はすべて新しく見えるといった新鮮さはありますね。

―― では、最後に読者へ一言お願いします。

美樹本 ゲーム中のビジュアルシーンで、普通のアニメーションのような細かい表情や動きの再現などができるのかどうか……。自分にとっては何もかもが初めてのことなのですが、そのあたりを今回の作品で探ってみようと思ってます。

「アイルロード」インタビュー記念 美樹本春彦氏の自筆サイン色紙を3名様にプレゼント！

というわけで、インタビューは無事終了したわけだが、ここでビッグなお知らせが。なんと美樹本氏のイラスト入り直筆サインを、３名の読者にプレゼント（どのイラストのサインが当るかはお楽しみ）しちゃうぞ。ぜひほしい／ という人は下のあてさきまで応募してくれ。

美樹本センセイ、お仕事中の図。年末はいろいろと忙しくなりそうだとこぼしてました。がんばってくださいね。

―あてさき―

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビルソフトバンク㈱
BEEP／メガドライブ編集部
『美樹本サイン』係

デトネイター・オーガン

ホット・ビィ／3月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

今月もオーガンの画面写真を入手!!

ＯＶＡも発売され、盛り上がってきたオーガン人気。本格派アドベンチャーゲームが君のモニターに写る日も近づいてきたぞ!!

OVAは追に発売!!高まるオーガン人気!!

刻々と発売も近づいてきたこのゲーム。今回はメインビジュアルについて説明しよう。ここでは、キャラクターの表情が微妙に変化するようなビジュアルの他、戦闘シーンでのアニメ処理などが展開される。また、ビジュアルの中にゲームの謎が隠されている場合もあるのだ。

OVAは好評発売中!!

８月25日にすでにＯＶＡは発売された。ちなみにこれは第１巻の「誕生編」。この調子でゲーム方も、早く発売されるといいなー。まずは新着写真を見てくれ。

制作も絶好調!!
今月のオーガン新着ＰＨＯＴＯたち

これは、おなじみ戦闘シーンだぞ!!

これは、どうやら敵らしいのだが！？

ほんとうに一体、何なんだろうね！？

主人公の親友のノック。ヤァヤァ!!

これはダンジョンの通路。いい感じ。

謎の予言者、久美。鍵を握る人物！？

MEGA-CDハミダシ情報

まずは気になる本体発売のＸデーだけど、こいつは以前よりも若干遅れぎみで、いまのところ12月７日説が浮上してきている模様だ（とはいえ、これはあくまで噂。これよりズレる可能性も当然あるぞ……）。で、それに伴う本体同時発売ソフトも、これまた当初の予定とは変わってくるかもしれない。だけど、案ずることなかれ。情報ではゲームアーツの「ゆみみみっくす」は、順調に動いているようだし、テレネットの「コズミック」も急ピッチで移植作業が進められているのだ。ここらへんの作品はどちらも実力派のメーカーの手によるものなので、早く見たい気がするね。

あと、コンパイルの「ＭＤアレスタ」はどうやら戦国系の設定でいきそうだとのこと。ということで、次回の情報を待つべし。

最新作のホットメニューを宅配します

BMHM
BE MEGA HOT MENU
BEメガホットメニュー

PART2

デビルクラッシュMD

メガドラに本格的ピンボールゲームが登場。本物そっくりに弾むボールや台揺らしもできちゃうのだ。PCエンジンからの移植作品だが、メガドラだけのファイナルステージも加わってパワーアップしている。

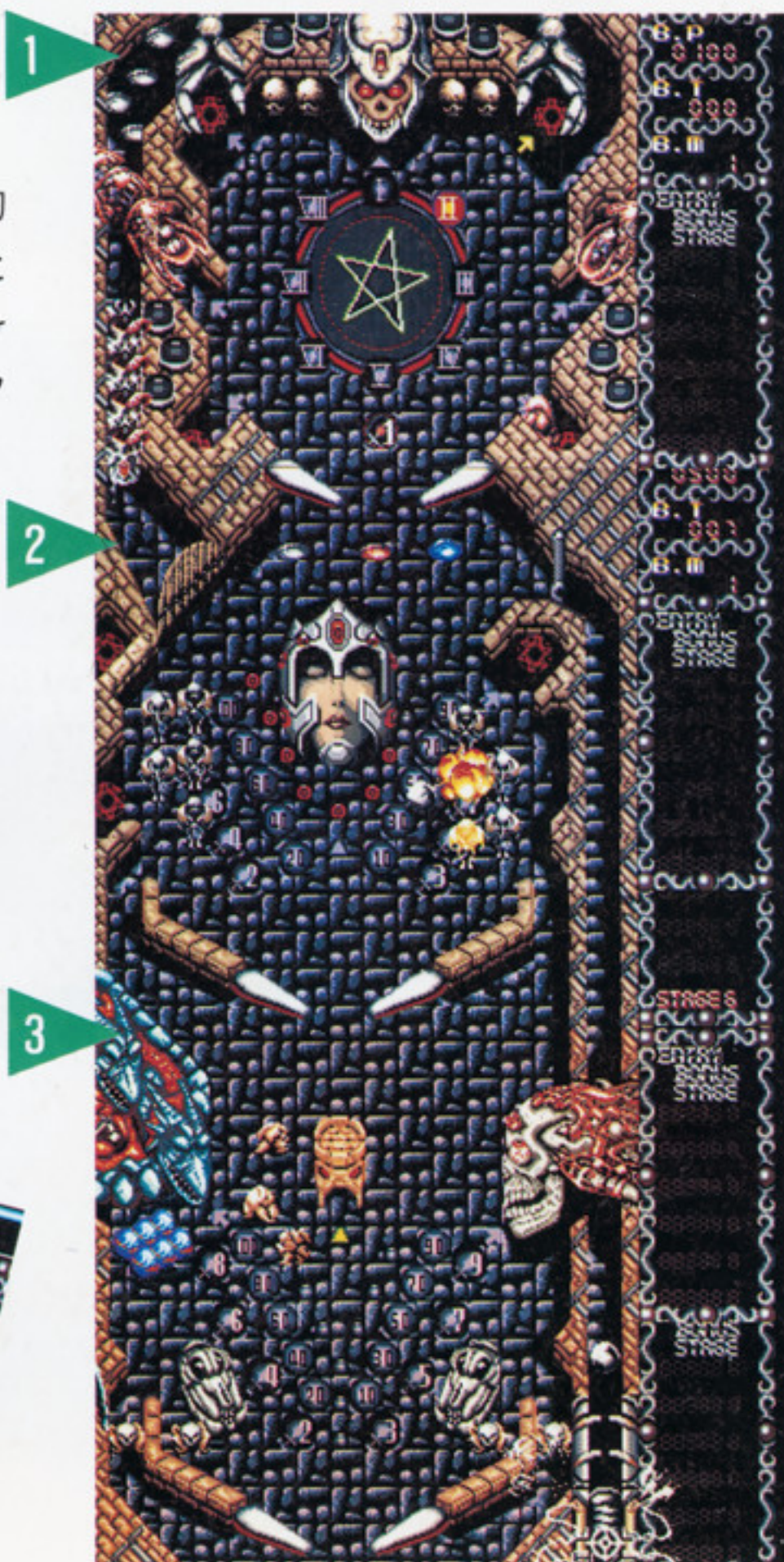
テクノソフト／10月10日／6,800円／PIN／4M

イベントてんこもり！メインステージ

メインステージは3画面。その中に数え切れないほどの仕掛けが詰まっている。ほかに全6面のボーナスステージと、メガドラだけのオリジナルファイナルステージがある。ファイナルステージへは10億点を取ると行け、クリアすればエンディングが拝める。

操作性は非常によく、ボールの動きも滑らか。本物のピンボールと比べても遜色ないデキだ。もちろんティルトもある。

TILT

台揺らしをしすぎてティルト！
骸骨が笑っている。

ピンボール講座

上手にピンボールをするためのテクニックをいくつか紹介しよう。まず代表的なのが、ボールを止める。これは基本中の基本。そのほかフリッパーの先でボールをひっかけて反対側のフリッパーに渡す、フリッパーの裏で叩くなど……。台揺らしもマスターするべし。

止める

フリッパーにボールを溜め、勢いを止めてから目標に向けて打ちつける。このワザぐらいは使えないと高得点をとれない。

上へ

シューターからボールを打ち出したらすぐに右フリッパーを上げよう。普通なら2F止まりのボールが3Fまで行くぞ。

エクストラボール

エクストラボールを得る方法はいくつかある　スライムルーレットの色をすべて赤に変えるのもその1つ。

多彩なボーナスステージ!!

指定ポケットにボールを入れると決められたボーナスステージへワープできる。ボーナスステージに行けるポケットは、魔法陣と連動しているルーレットが決定。ルーレットでは小骸骨を左右交互に狙い全滅させると停止する。ただし3Fにあるチューブや2Fポケットの行き先はランダムに設定されていて、どこに行くのかまったくわからない。また、ボーナスチップが50点以上のときにボーナスステージに行くとフリッパーがダブルになる。

クリア条件を満たすと、パーフェクトポイントが加算される。

BONUS STAGE 1

ドラゴンの首を全部破壊すればステージクリア。頭の後ろにボールを乗せれば楽勝だ。

3Fの左下ポケットに矢印が光っているときにボールを入れるとここにワープする。全ボーナスステージの中で一番簡単な面。

BONUS STAGE 4

3つのドクロをすべて破壊する。敵の数も少ないし、たいした妨害もなく簡単にクリアできる。

3F上の中央にある大きなドクロ。この開いた口にボールを放り込むとここへ。ドクロの頭の後ろにボールを乗せろ!

BONUS STAGE 2

棺桶を破壊し、中から出てきたコウモリを全滅させればいい。けっこう簡単にクリアできる。

3F右上ポケットからここへ。棺桶はボールがぶつかるごとに徐々に壊れていき、最後にはぐちゃぐちゃに潰れてしまう。

BONUS STAGE 5

赤い魔術師がうろうろ歩く古代遺跡。ここはかなり難しくて最後までクリアできなかったりする。

古代遺跡の地面に点々とある丸い枠。この枠を全部赤く点灯させる。丸枠の上で魔術師を倒すと、そこの下が赤に変化するのだ。

BONUS STAGE 3

まず左右にいる魔術師を倒す。すると画面上方に真の敵が現れる。バリアを張ってボールをふせいだり、弾を撃ってきたりする。

BONUS STAGE 6

真ん中に陣取っている腐肉人間。こいつを倒すのが目的。もちろん敵も攻撃してくるのだがこの攻撃方法がとてもなくグロイんだ。

悪魔の巣窟の住人たち

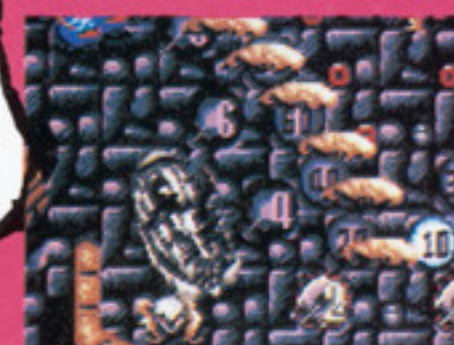
ここでメインステージの仕掛けをいくつか紹介しよう。これらの仕掛けはボールが当たると壊れたり、別の形に変化したりする。1個で10万点というおいしい敵もいるぞ。

魔法陣とがいこつ

くるくるまわる魔法陣は次に入いれるボーナスステージを決定する。小骸骨を破壊しろ。

うごめくスライム

3F左上レーンにたむろっているスライム。これを1匹でも破壊すると、3Fフリッパーの下にスライムルーレットが集まってきてストッパーになってくれる。

棺の中から……

1Fにある悪魔の棺を破壊すると中からうじ虫が湧き出てくる。うじ虫はハエに変化。

女神の皮をはぐと……

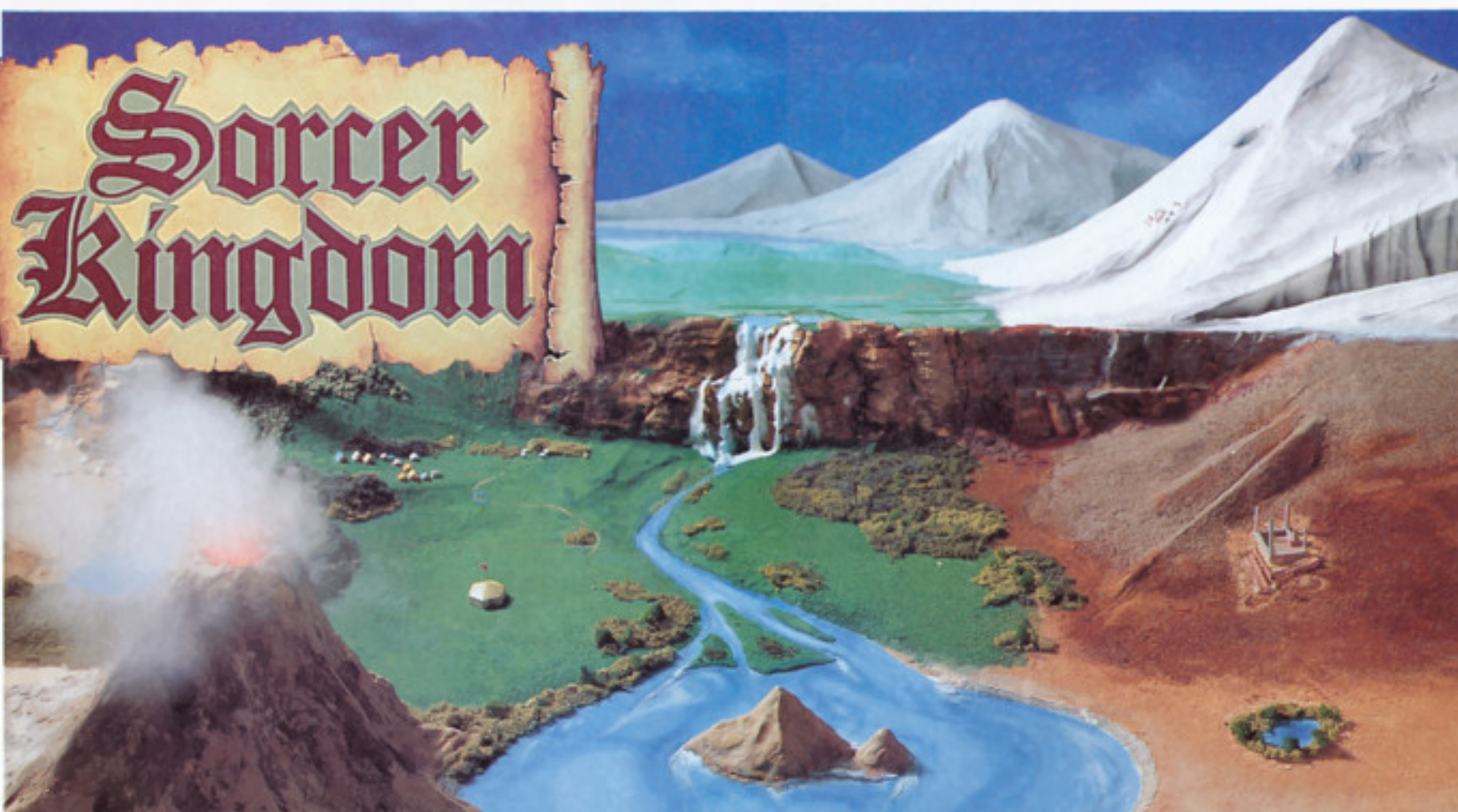
指定ポケットにボールを入れると顔が変化。最初は優しい女の顔だったのが最後にはサラマンダーに。サラマンダーの口からステージ6へ。

ソーサルキングダム

これからのRPGの戦闘は、ただボタンを押してコマンドを選んでいるだけではダメ。この「ソーサルキングダム」では、考える戦闘、タクティカルバトルを採用している。戦略的でなければ、この平成の時代を乗り切れないってワケだ。

メサイヤ(NCS)／今冬発売予定／8,800円／RPG／8M+B.B

冒険者の繰り出す短編小説を味わえ

「ソーサルキングダム」は、1つの目標に向かって全編通して冒険するRPGではない。王様から冒険の許しをもらった直後は、何をしたらいいかまったくわからないのだ。町の人に話を聞いて、とりあえずやることが決まるってワケだ。そして、その目的へ突き進む。その目的を達成したら、また情報を仕入れて冒険する。その繰り返しが続いているのだ。まるで短編小説を読んでいる感じだが、そんな冒険の世界を一歩一歩、存分に味わおう。

魔法の地図と称号この関係を知ろう

先月号の記事では、冒険者に必ず与えられる称号について少々触れてみた。ゲーム開始直後、ランデールの王様にバトラーの称号を授かる。それとともに、魔法の地図までいただける。ちなみに、これはコマンドで〝ちず〟を選択するとよび出せるぞ。それには、「ソーサルキングダム」の世界地図、現在地が記されている。これで、迷うことなく冒険ができるって寸法だ。さあ、他の町に行ってみよう。

と、サクサクと進みたいところだが、そう簡単にいかないのが、世の常、人の常。何しろどこに行ったらいいかわからない。とにかく冒険者の情報が集まる酒場へ行き、これからの目的をはっきりさせよう。目的が決まったらランデールの城下町を出発だ。

目的地に着いたら早速行動開始だ。苦労はハンパじゃないが、とにかく目的を達成する。すると、魔法の地図が現われて剣の印が刻まれる。これで1つの冒険が完了したのだ。この魔法の地図を王様に見せれば、称号が1ランク上がるぞ。この繰り返しってワケね。

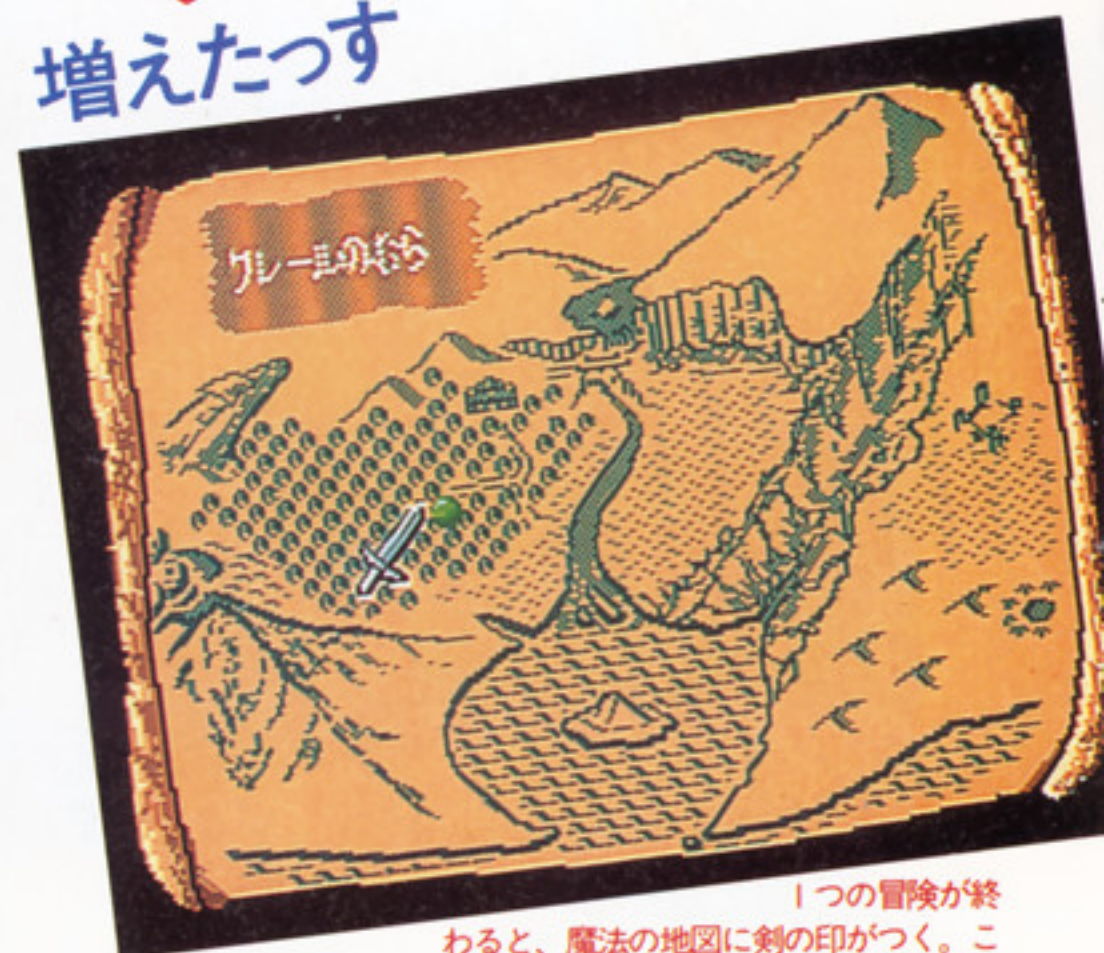
王様に地図をいただく

王様から冒険の許可が下りると、魔法の地図がもらえる。魔法の地図は冒険者の証明書みたいなもの。大事に懐へ納めろ。

もらえるものはもらう

冒険者は自分の冒険に対する欲求で動く人間だ。お礼のために動いてるワケではない。でも、もらえるものはもらっておこう。

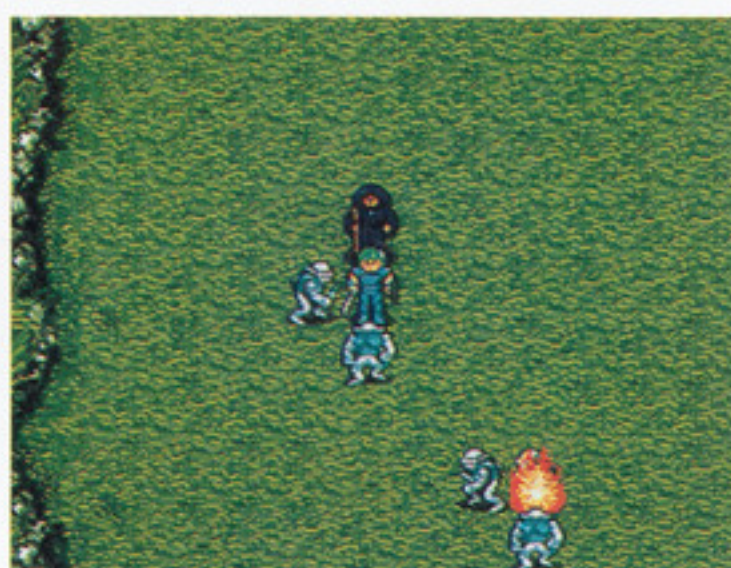
これが王様にもらったばかりの魔法の地図だ。全体図に現在地が記されているだけで、いたって簡素な代物だ。しかし、この地図さえあればいつでも現在地がわかるぞ。いくら方向感覚のない人でもこれなら安心だ。迷ったら〝ちず〟コマンドを選んで、現在地をすぐに確認しよう。洞窟の中で迷ったらどうしょもないけど……。

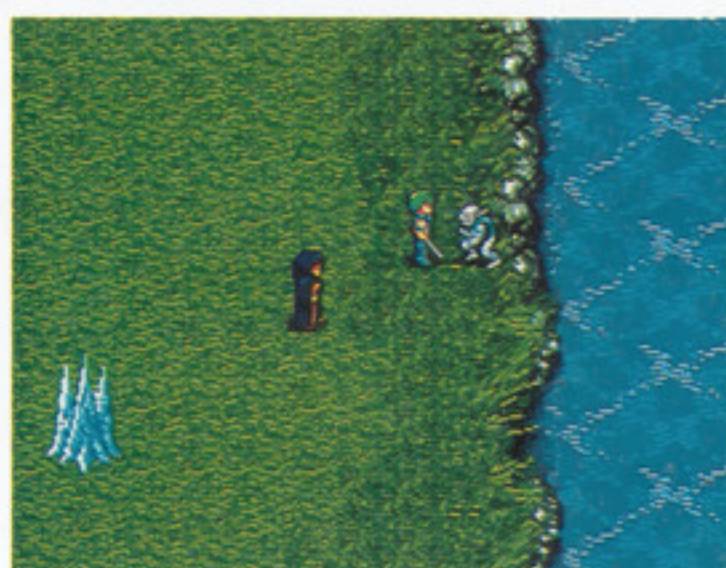
増えたっす

1つの冒険が終わると、魔法の地図に剣の印がつく。これを繰り返すと、バキバキ剣の印が増えるぞ。さあ、冒険だ。

見て楽しく使って楽しい魔法について考えろ

RPGになくてはならない存在、それが魔法だ。特にファンタジー系には必需品である。もちろん「ソーサルキングダム」にも魔法はあるぞ。しかし、主人公の冒険者はいくら経験を重ねても魔法を使うコトができない。魔法を使うには、魔法を使えるキャラクターを仲間にしなければいけないのだ。一番手早く仲間になるのが、魔法使いのエドガーだ。彼は攻撃魔法の達人なので、仲間にさえすれば魔法で間接攻撃ができるってワケ。剣で直接攻撃すると、倒せなかったときにダメージを受けてしまう。魔法で痛めつけて剣で攻撃するのだ。

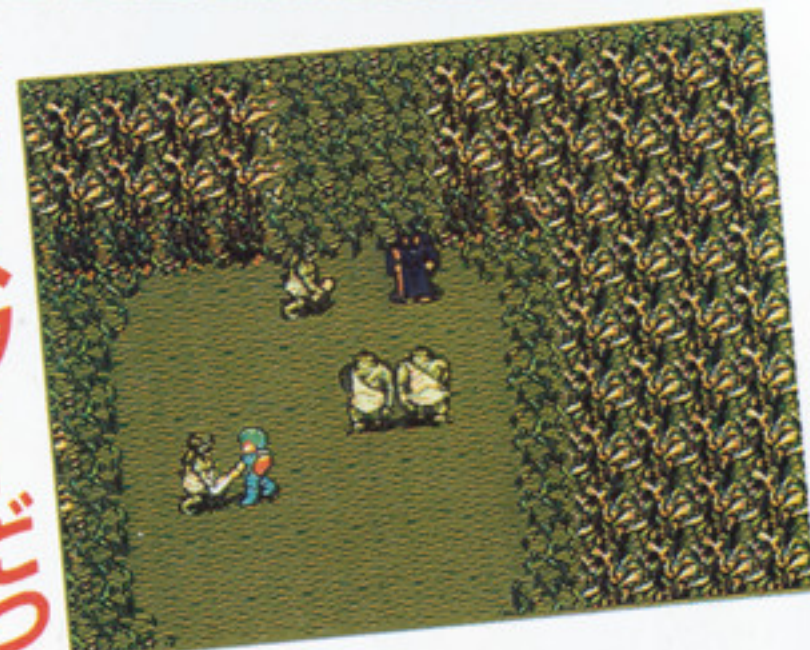
魔法の原動力はMPである。残量と相談しながら魔法は使おう。必要なときにないと、即ゲームオーバーになるぞ。

ファイアー系

灼熱の炎で敵を焼きつくす。焚火のようだが、威力はその比ではないぞ。モンスターを焼いて食べるのもオツなものか？

フリーズ系

敵を氷漬けにして、すべての細胞を停止させる。南国だろうが、砂漠だろうが、効果は変わらない。ああ、涼しそうだな。

サンダー系

積乱雲を呼び出し稲妻を呼び起こす危険な魔法だ。嵐の後に切れた電線を触るよりも、ダメージがデカイ。注意しよう。

モンスターだって使ってくる

もちろん自分が使えば相手も使う。どのモンスターが使ってくるかは自分で体験するとよい。

敵を知るにはまず敵から(モンスター関係)

冒険を始めたホヤホヤの頃は、モンスターが異常に強く感じるだろう。事実強いのだからしかたない。ダガーでは心細いので、こんぼうを装備して町を出よう。防具はお金がたまったら順次そろえる。戦闘の心得として、戦うなら自分からバトルコマンドで戦闘を仕掛けるコトだ。当たり前だが、戦闘を仕掛けるとき、画面内にはモンスターを1匹だけにしておこう。欲張って何匹も入れると、すぐにタコ殴りにされてやられてしまうぞ。ピンチのときはとっとと逃げればよい。これで安心だ。

戦いを仕掛けるときは、画面にモンスターが一匹しかいないときにしよう。だって怖いんだもんね。

状況が悪ければとっとと逃げる。固定モンスターでなければ、いつでも逃げられる。ああ、便利。

そこそこ手強い初期登場モンスターの方々

初めてモンスターと対戦して、まったくダメージを与えられない間に昇天してしまうなんてのは非常に悲しい話だ。そんなコトのないように、初めて会ったモンスターはココでチェックしておこう。うむ。

コボルト

犬の顔をした小型のモンスターで森に棲息している。典型的なザコなので、コボルト相手に戦闘システムのお勉強をしよう。

ゴブリン

ヒューマンタイプのモンスターで、群れになって行動する。攻撃力だけは人並以上なので、そのへんは注意。気をつけろ。

グリーンスライム

湿地でドロドロしているいかにも低レベルなモンスター。体液で他の生物を溶かしてしまうのだ。剣で叩き潰してやりたい。

トロール

知能はまるで低く、動きも鈍い。よく今まで生存してたかと思うと、不思議な存在である。ただし、怪力の持ち主なので注意！

グレムリン

口から火を吐く小型のモンスターだ。こうもりに似た羽を持ち、洞窟内を飛び回る。暗い場所が三度の飯より好きらしいぞ。

ヘルハウンド

犬にそっくりな四足歩行のモンスター。鋭い爪と炎のブレスで攻撃を仕掛けてくる。やっかいな相手なので、会いたくない。

グリフォン

翼を持つ魔獣で、鋭いくちばしを突き立てて攻撃してくる。見た目から判断すると、傷が深い。実力を素直に認めてやろう。

リザードマン

洞窟に棲息しているトカゲのようなモンスター。反り返った中国製の刀を持ち、相手の首を斬り落とす。弱いうちは逃げまくれ。

乱世の覇者

「難しい、勝てない、シミュレーションはだから苦手」。こんな人も、このページをよく読めばバッチリ。歴史を知れば知るほど、戦国シミュレーションは面白い。秋の夜長はこの「乱世の覇者」をじっくりと楽しもう。

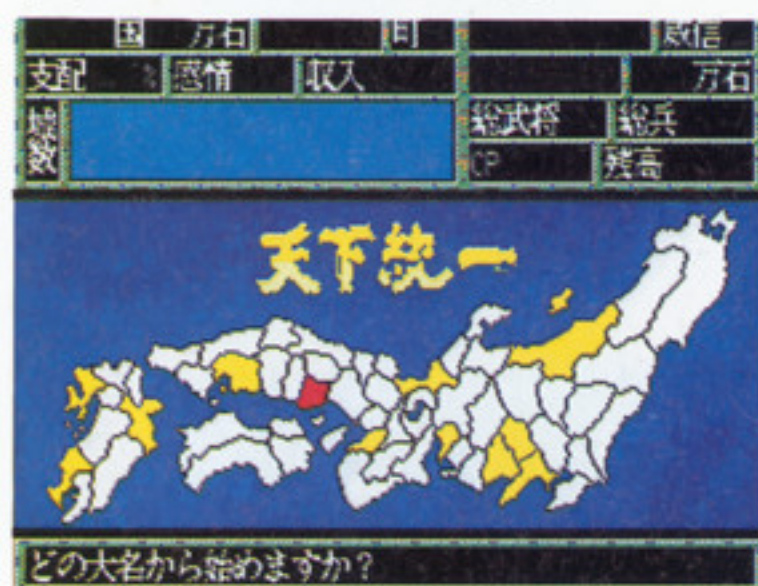
アスミック／11月下旬発売予定／9,800円／SLG／8M+BB

どの国で始めるかでゲームの難易度が大きく変わる

ゲームの最初に12の国から、プレイヤーが受け持つ国を選ぶのだが、どの国を受け持つかでゲームの難易度が大きく変わってしまう。

まず、初戦でいきなり領地が拡大できる、いわゆる国内が統一されている国と、これから国内を統一しなくてはならない勢力混在型の国がある。統一されている国は北条家、三好家、武田家、今川家、毛利家、大友家。勢力が混在している国は織田家、上杉家、朝倉家、龍造寺家、宇喜多家、島津家だ。そこで、同盟国や武将の数とそれらの武将の政治力や忠誠心、兵力、城数、城力の数、他国との境界などを考えると有利なのは武田家と毛利家。次にくるのは今川家、北条家、大友家。また、豪族にもかかわらず名将をかかえ、地形的に有利な上杉家、島津家もおススメだ。それに対して、武将がたった1人の宇喜多家、龍造寺家はつらいところだろう。

自分が受け持つ国は慎重に決めよう。

政治力の数値が高い武将を抱えていると、内政、外政ともに有利。

各フェイズの使い方をバッチリ頭に入れておこう

フェイズは5つあるが、中でも軍備、政略、作戦の3つにおいては、プレイヤーが操作しなくてはならない。軍備では兵力増強したり、忠誠心の低い武将に謀反を起こされないように俸禄を上げられるコマンドがあるが、俸禄

山城 国 21万石 勢力混在 町59 ／ 武田 信玄 威信 7
支配 50% 感情 61 収入 454 ／ 戦国大名 399万石
城数 ／ 総武将 42 総兵 634
CP 8 残高 541

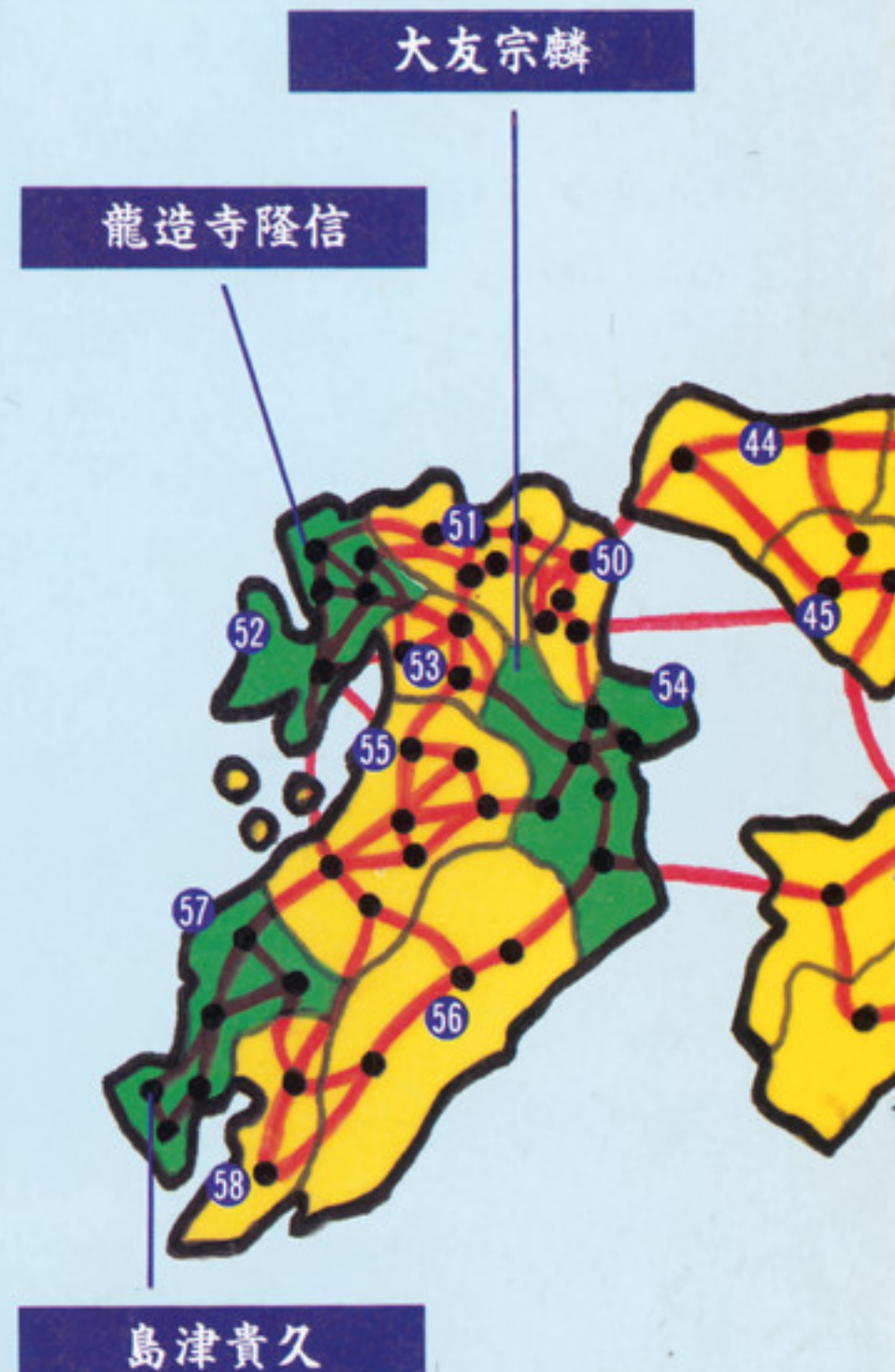
各武将の忠誠心、兵力、政治力は注意して見ておこう。また、城の大きさも要チェック。

各フェイズの画面では、住民の感情、町の数、威信、CP、残高をよく見ておくべし。

No	武将名	年	軍	政	兵	鉄	俸	忠	国	城
1	堀尾 吉晴	26	6	1	34	3	1	13	山城	二条
2	山県 昌景	40	13	9	30	0	2	11	山城	二条
3	秋山 信友	43	8	8	28	0	2	11	因幡	羽衣石
4	高坂 昌信	43	11	1	50	3	1	10	摂津	大坂
5	細川 藤孝	37	6	9	45	0	5	9	河内	若江
6	山本 勘介	47	7	12	50	0	1	8	紀伊	高野山
7	吉江 資堅	33	5	3	50	0	3	8	播磨	置塩
8	真田 信綱	33	9	5	49	0	2	8	摂津	伊丹
9	水野 忠重	28	6	3	50	1	1	7	河内	若江
10	南条 宗元	50	5	2	1	0	4	7	丹波	福知山

なんて上げなくてもいいのだ。忠誠心が低い武将は、1人で敵の城に攻めさせてしまえばいい。政治力の数値が高い武将は大切にしよう。政治力が高く、忠誠心をもった武将を中心に兵力を上げていくことをおススメする。政略において大切なのは内政と、外政を行うときのタイミングだ。政略フェイズは政治力のある武将が大事な役割を果たす。政治力が高い武将で内政を行う場合は、まず、楽市楽座で町の数を増やそう。これで季節ごとに着実にお金が入ってくる。農地開墾はお金がかかるので後回しだ。また、他国との国境にある城だけ普請をすればいいことも知っておこう。同盟国の国境は後回しにすること。さらに、国境に部隊を移動しておけば、すぐに次の作戦フェイズで敵国に攻め込めるのだ。

攻め(外政)は夏守り(内政)は秋だ!!

夏は金の残高が少なくなり、兵力の増強や城の普請がしにくい。これは他国も同様なのだ。苦しいときに攻めると有利に展開できる。また、秋に金が入ったら農地開墾や城の普請をするといい。ただし使いすぎないように。

各地にいる政治力の高い武将たちは大切にしよう

上杉家の宇佐美定満、武田家の真田幸隆、毛利家の小早川隆景、織田家の木下秀吉といった知恵袋が合戦で降伏して、味方にできる場合がある。政治力の高いこれらの武将が攻撃相手の場合には、6武将フルで攻めてしまうと、味方にできずに切腹してしまう。必ず降伏できるように4武将ぐらいで攻めろ。

政治力の高い武将が降伏してくれれば、へたな国の主よりも使いみちがある。

東への登竜門—小田原城

「乱世の覇者」の紹介がてら右の写真で小田原城を観光しよう。入場券は250円。なお、ゲームソフトの発売を記念してプレゼントをする。答えとゲームに対する意見をハガキに書いて送ってね。宛先は〒108東京都港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP!メガドライブ「乱世の覇者プレゼント」係まで(締め切りは11/7)。次号もやるよ。

〔問題〕小田原城を支配していた武将は誰だったでしょうか？

これが小田原名物「小田原ちょうちん」だ。

特別プレゼント
小田原ちょうちん(大、小)……各1名
テレカ……………2名
絵はがき8枚組…1名
入場券の片側……1名

小田原城の門を抜けるとそこはライオンだった?

北条氏が「火牛の計」で小田原城を滅ぼしたことは有名。

ここに豊臣秀吉が一夜で築いたといわれる一夜城があった。

天守台跡

に便利な

他国との国境や街道、城力は攻めてみないとわからない。このマップさえあればそんな問題は解消してしまう。

❶北陸奥 ❷出羽 ❸南陸奥 ❹越後 ❺常陸 ❻下野 ❼上野 ❽北信濃 ❾越中 ❿能登 ⓫加賀 ⓬下総 ⓭上総 ⓮武蔵 ⓯相模 ⓰甲斐 ⓱駿河 ⓲南信濃 ⓳美濃 ⓴遠江 ㉑三河 ㉒尾張 ㉓伊勢 ㉔北近江 ㉕南近江 ㉖越前 ㉗大和 ㉘紀伊 ㉙山城 ㉚河内 ㉛摂津 ㉜丹波 ㉝丹後 ㉞但馬 ㉟播磨 ㊱因幡 ㊲美作 ㊳備前 ㊴備中 ㊵出雲 ㊶備後 ㊷石見 ㊸安芸 ㊹長門 ㊺周防 ㊻讃岐 ㊼阿波 ㊽伊予 ㊾土佐 ㊿豊前 51筑前 52肥前 53筑後 54豊後 55肥後 56日向 57薩摩 58大隅

毛利元就
朝倉義景
宇喜多直家
上杉謙信
武田信玄
三好長慶
織田信長
今川義元
北条氏康

アンデッドライン

アクションとシューティングの合体、RPGのように成長する主人公キャラ。これぞ即ちファイティング・シューティングだ！ 戦うサードパーティ、パルソフトが送る、渾身の快作だ!!

●パルソフト／12月下旬発売予定／定価8,800円／SHT／8M

ドラマティック・シューティング

この「アンデッドライン」は、縦スクロールのアクション＋シューティングゲームだ。両方の要素を合わせ持っていて、敵の攻撃を楯で防いだりするところはアクションゲーム風、アイテムを取ってパワーアップするところはシューティングゲーム風なのだ。まずは画面の見方と基本操作を説明しよう。

6つのステージは、どこから攻略してもＯＫ。ただし、後で攻略するステージは自動的に難易度が上がるぞ。

画面の見方

アイテム一覧（武器）

全てのアイテムは宝箱の中に。宝箱は武器系とその他の2種類だ。アイテムは攻撃すると他のアイテムに変化する。出てきたアイテムを一瞬で見切らないと、なかなかパワーアップできないぞ。

剣

最初から持っている基本武器だ。取れば、それなりにパワーアップはする。

投げナイフ

威力はあまりないが、連射がきく上に拡散しながら飛ぶので、けっこう使える。

斧

最も威力の大きい武器。ただし連射がきかず、なれないうちはあつかいずらい。

精 霊

小さな精霊がわきにつき、一緒に攻撃してくれる。威力はあまり大きくない。

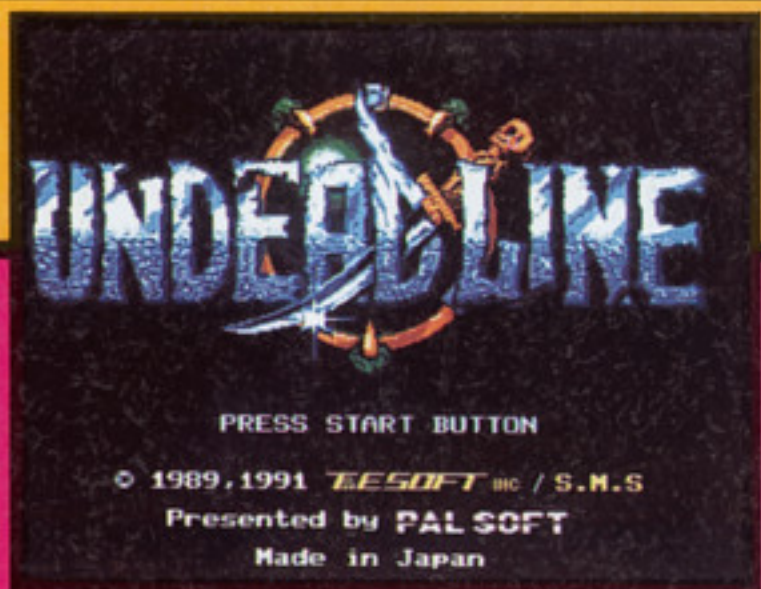
衝撃弾

連射はきかないが、広範囲に拡散しつつ、敵の弾も打ち消してくれる、便利な武器。

ブーメラン

威力はとくに大きくないが、パワーアップすると敵を自動追尾するようになる。

火炎放射

炎をムチのように振り回せる上、地面に燃え移った火も敵にダメージを与える。

基本アクション

基本のアクションは右の3つ。それぞれコントローラーの3つのボタンに対応している、シンプル操作だ。もちろんどのボタンに対応するか設定を変えることも可能だぞ。

パワーアップをすることで、こんな豪快な攻撃もできるのだ。やっぱりアクションゲームは、ハデでなきゃね。

地面に伏せて敵をやり過ごす！……ではなくて、奮闘虚しく力つきた主人公の図。そこはかとない悲哀がただよっている。

攻撃

その時装備している武器アイテムを使い、敵を攻撃するのだ。最初のオプション画面で、連射と単発を切り換えられるので、とっても便利。

防御

左手の楯をかざして敵の攻撃を防ぐ。残念ながら攻撃との併用はできないので、タイミングが重要な要素になってくるのだ。

攻撃&防御

攻撃と防御を、同時に行える特殊武器「アイアン・ボール」。つまり主人公のまわりを回るオプションだ。ただし、使用回数は3回まで。

アイテム一覧（その他）

黒い薬 すべての武器を、最低レベルの状態にしてしまう。

青い薬 1つ取るごとに、体力が1ポイントずつ回復する。

赤い薬 取るとダメージを受け、体力を失ってしまう。

黄色い薬 これを取ると、一定時間だけ、無敵状態になる。

ウイングブーツ これを取れば、一定時間だけ、移動速度が速くなる。

鉛の靴 一定時間だけ、移動速度が遅くなってしまう。

バリア 敵の体当りなら1回、弾は3回まで防いでくれる。

ダイナマイト 取った瞬間、画面上の全ての敵と弾を消しさる。

宝石 点数加算。宝箱を撃ち続けると最終的にはこれになる。

1UP 残り人数が増える。特定の宝箱にしか入っていない。

宝箱の甘い罠

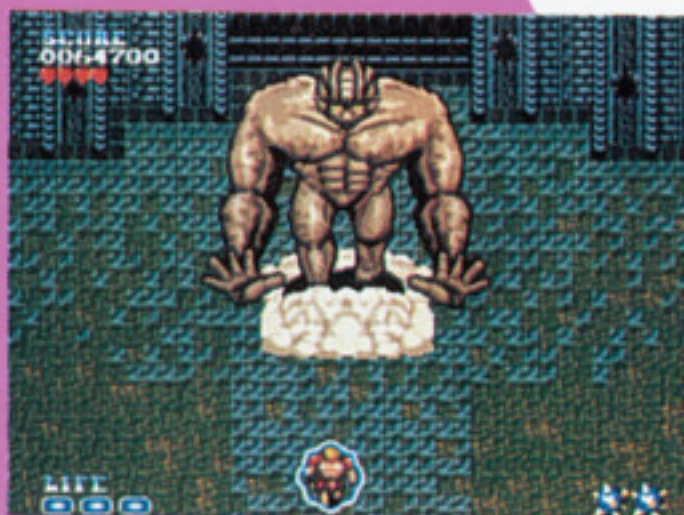
宝箱の中のアイテムは、いつもいいものばかりとは限らない。ダメージを与える毒薬や、動きを鈍らせる靴など、あまりありがたくないものも含まれているのだ。不用意に宝箱に近づくと、えらい目にあうぞ。

おっと危ない、鉛の靴だ。

ライフが少ないときには、特に慎重に。赤い薬でも取った日にはアナタ、宝箱の上であえなく即死ですよ。

全6ステージを制

FOREST

川や沼のある草原地帯。後半は石像や岩が散在する荒れ地になる。中ボスの大ムカデやボスのストーンゴーレム以外はさほど強くないので、比較的ラクなステージだ。

自分の周りに石のバリアを張り、それを飛ばして攻撃してくる。

CEMETERY

墓場が舞台のステージ。雨や雷が、不気味なムードを盛り上げるぞ。後半わらわらと出てくるゾンビたちは、攻撃を受けて体が崩れながらも近づいてくる強敵だ。

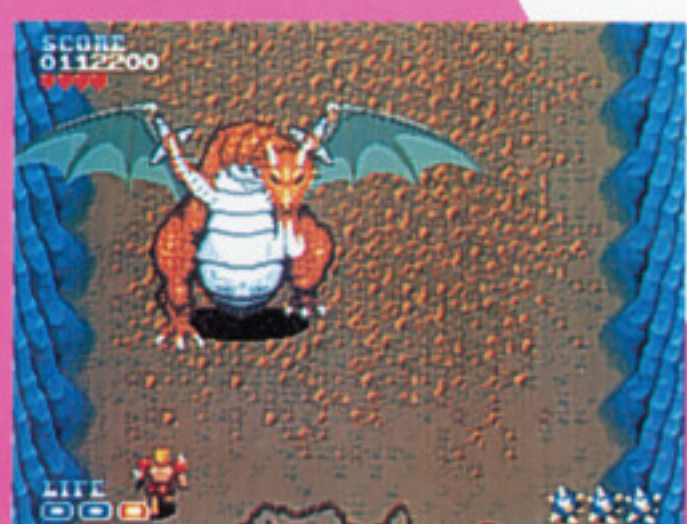
ボスのリッチは、主人公にダメージを与える黒い霧をまとっている。

ROCK

岩と溶岩に囲まれた、灼熱のステージ。足元を突き破って噴き出す溶岩や、石像に化けているガーゴイルなどの難関が多い。できればパワーアップしてから来たいところだ。

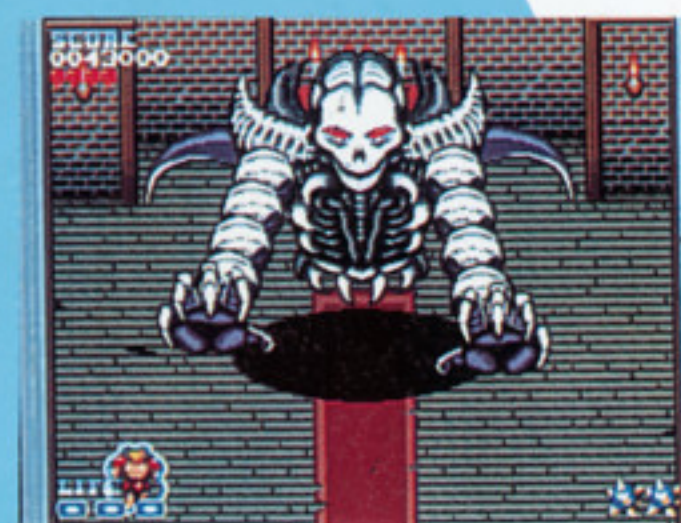
手から火炎を放つボス、イーフリート。弱点は炎に見えかくれする頭だ。

CAVE

地下の鍾乳洞が舞台。途中から地下の湖に入るが、ここでは天井から落ちてくる鋭利な岩が意外とクセモノ。前進後退を繰り返してよけるしかなく、けっこう悩まされる。

体当り攻撃と炎が武器のボス、レッドドラゴン。意外とすばやい。

覇せよ!!

RUINS

舞台は中世風の建物の中。床に散らばる血痕や凶器が、過去の大量殺戮を物語っている。突然割れて飛んでくる窓ガラスの破片や、崩れる床などのトラップは要注意だ。

このステージのボスは、巨大な鎌を投げてくるサー・デスだ。

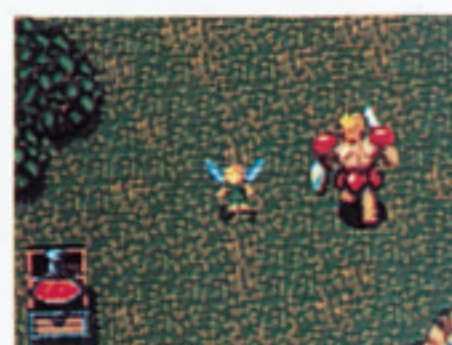
DRAIN

どことも知れぬ都市の下水道のような場所。途中、滝のように段差になっているところもあるので、両わきの足場を利用することになる。中ボスの戦艦はかなりの強敵だ。

このステージのボスは、ヘドロの集合体、リビングモールドだ。

レベルアップだ!!

1つのステージをクリアすると、主人公はレベルアップする。これはパラメータにポイントを振り分ける方式。この振り分けのためのポイントの数はステージ中に捕まえた妖精の数で決まるというわけだ。よほどのことがないかぎり、出てくる妖精はすべて捕まえるべし！

ステージをクリアすれば、ポイントの振り分けだ。ＥＸＰというのが捕まえた妖精の数なのだ。

ときおり姿を見せる妖精。何度か近づいてくるので、敵の攻撃を避けながらうまく捕まえよう。

緊急特集！

パルソフト2連発!!

メガドライブ・サードパーティとして今のりにのっている、赤丸急上昇要チェックメーカー・パルソフト。そのパルソフトが「アンデッドライン」に続いて打ち出してきた大物ソフトは、なんとあの

「ダブルドラゴンII」

なのだ！　近年のアクションゲームの中でも最高傑作の呼び声が高い、まさに名作中の名作。これはもう、期待するなという方がムリだ。くわしい内容は次号のホットメニューで紹介するので、楽しみにしていてほしい。とりあえず今回は、

12月中旬発売

ということと、下の画面写真だけ紹介しておこう。とにかく、傑作2連発で気炎をあげているパルソフトの連続特集。次号のこのページも、見逃せないぞ！

アクションファン期待の「ダブルドラゴンII」。詳報は次号を待て！

テラドライブとゲーム図書館の情報をキャッチアップ

TERA COMMUNICATION テラコミ

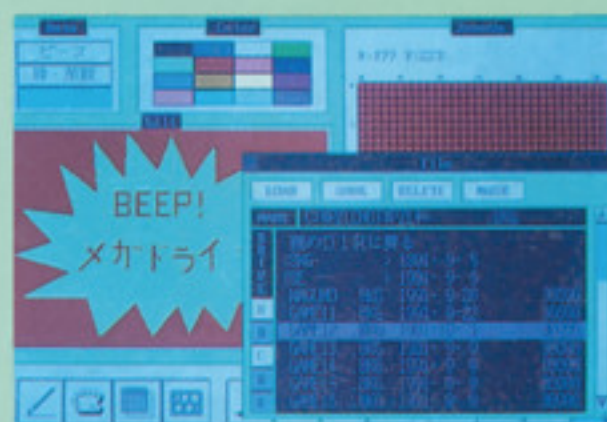
自分で作ったグラフィックをコラムスに背景画面が自由自在に変えられるのだ

テラの第1弾ソフト「PUZZLE CONSTRUCTION」がついに9月27日にセガから発売された。このソフトはテラ専用ソフトということでちょっと変わっているソフトだといえる。なぜなら、MDとIBM PCの両方を使っているソフトだからだ。このソフトには、デモのゲームがついているが、それだけを楽しむのでは、このソフトの面白さがつかめないだろう。

なんといってもパズルコンストラクションには、グラフィックエディタが用意されている。だから、自分の好きな絵柄を作って、その画面をゲーム中に取り込んだり、他のグラフィックデータを組みこんで、自分だけのゲームを作ることだってできる。そこで今回は、この機能を作って簡単なオリジナルゲーム画面を作ってみることにした。

テラについての感想募集!

テラドライブ、あるいは「パズルコンストラクション」に対するご意見、あるいは「パズルコンスラクション」でこういうゲームができましたというのは大歓迎。テラを持っている人も持っていない人もどんどん送ってね。
(宛先)
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
BEEP! メガドライブ「TERAコミュニケーション」係まで。

背景画面にいろんな絵を取り込もう! こんなこともできるんだぞ!

パズルコンストラクションに入っているグラフィックエディタで自分の好きな絵柄を作成してみよう。一番右のアイコンで保存。

保存する際「ファイル名.BKG」とし、ゲーム設定画面で表示する場所を決める。ファイル名はGAME11からGAME38まで。

今回は、グラフィックを作成してコラムスの背景画面に取り込んでみた。もし、もっといい作品ができたら送ってネ。力作は本誌で紹介するよ。

取り込みができるファイル

他のグラフィックソフトで作ったGIFファイル(ファイル名の拡張子がGIF)ならデータを取り込める。

「BEメガのネーム入りコラムス」のできあがりだ。ほかにもいろいろとできそう。傑作ができたら、ぜひ編集部に送ってね。

便利な周辺機器 モデム

テラネットに入るにはモデムが必要

パソコン通信の経験者には「こんなの常識だ」といわれるかもしれないが、TERAネット開設ということもあるので、モデムについてちょっと触れておこう。モデムというと「ゲーム図書館」を思いつく人が多いと思う。当然だが、メガモデムでは接続できない。一般的なパソコン用のものならほとんど問題なく接続できる。モデムの種類として1200bps、2400bpsなどがあるが、これは通信する速度。早ければ早いことに越したことはないけど、一般的なのは2400bps。接続は電話線からモデムへ、モデムからRS-232Cというケーブルでつなぐだけ。電話もつなぎたい場合にはモデムからつなげられる。

日本電気製「COMSTARC-ub24」だ。通信速度は2400bps。

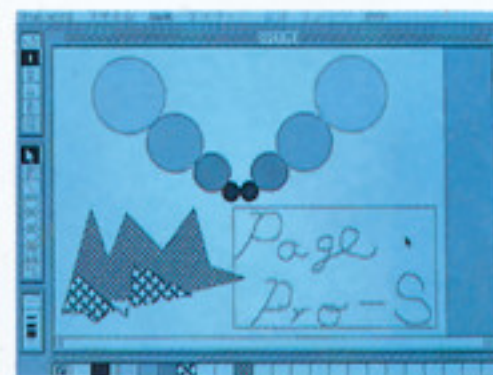
モデムの接続方法

RS-232Cは25ピン—9ピン(モデム用)を使用。

SOFTWARE ワープロ&通信ソフト

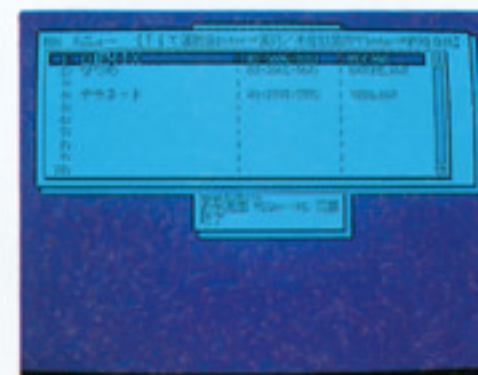
Page Pro-S

●10月上旬発売予定/9,800円(予価)

セガからワープロが発売される。この「PagePro-S」ではマウスを使いイラストなんかも描けちゃうんだ。カセットやビデオのレーベル作成にはいいかも。

マウスを使って自由曲線も描ける。文字サイズもレイアウトも自由自在。

AutoCom-S

●10月末発売予定/14,800円(予価)

セガは併せて通信ソフトも発売する。パソコン初心者にも使いやすいように主なBBSが登録されている。それにテラならではのオマケ(?)もあるのだ。

オートログインができるようにBBSがいっぱい登録されている。

テラネット情報 TERA-NETが開局!

テラドライブの情報交換の場として「TERA-NET」が開設された。このTERA-NETではテラだけでなくメガドライブの情報交換も行っているのだ。テラを持っていない人からもいろんな意見を待ってるよ。

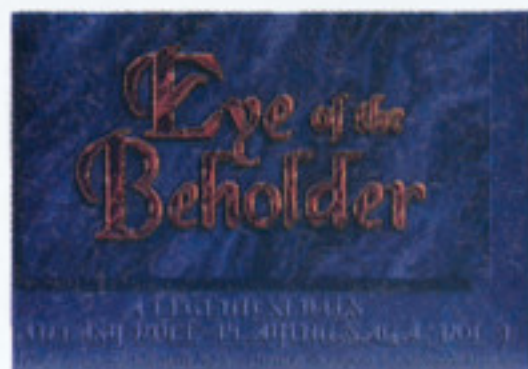
話題のIBMソフト

ぜひ日本語で楽しみたいRPGとアドベンチャー

EYE OF THE BEHOLDER　RPG

IBM PCでは人気シリーズのRPGアドバンスド　ダンジョンズ　アンド　ドラゴンズ」の第２弾。３Ｄのダンジョンが盛り上げてくれる。

IBMでＲＰＧというとちょっとためらってしまうが、システム自体は意外とわかりやすいのではないか。まあ、日本語マニュアルがあって、こしたことはないけどね。

SSIの「アイ・オブ・ビホルダー」は４人のパーティーを構成してダンジョンを駆け巡る本格派ＲＰＧ。アイテムを使い、迫ってくるモンスターをやっつけよう。

ＶＧＡなのでタイトル画面も非常にきれいなのだ。

４人のパーティーを選ぶ。名前は自由に設定できる。

3Dダンジョンの本格派RPGなのだ！

ついに現れたモンスター。やけに素早い動きをするなあ。４人で協力しよう。

ダンジョンのなかは非常に不気味だ。あっ、ガイコツが。もしかしたら、自分も……。

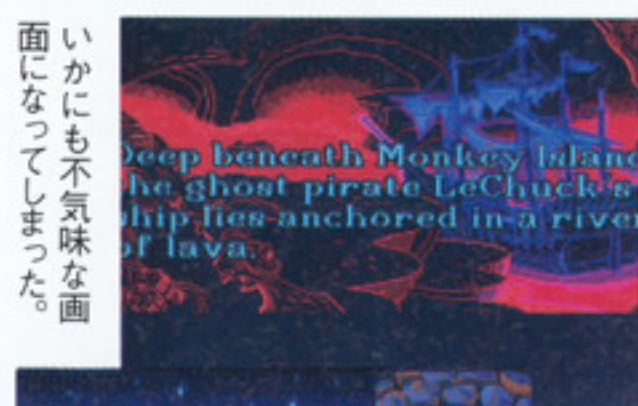
Monkey Island　ADV

このゲームはインディ・ジョーンズやLoomなど世界的に有名なルーカス・フィルムゲームズが作ったアドベンチャーゲームなのだ。

ルーカス・フィルム・ゲームズのコミカル・アドベンチャーゲーム。ミステリアスな島を冒険するのだが、行く手には危険がいっぱい待ちうけている。ストーリーに関してはかなり充実しているので、十分楽しめるだろう。またコマンドも選択形式になっているため、プレイしやすい。マウスを使用するともっとやりやすい。ストーリーを盛り上げてくれるサウンドも見逃せないところだろう。

こんなことといわれると思わず笑ってしまう！

なんか変なおじさんがいるけど、話かけてみよう？

なにやら、怪しげな気配がするけど。

いかにも不気味な画面になってしまった。

妙な顔をしているけど島の原住民か？

怖そうな３人組。困ったなあ。

変なところに入り込んでしまった。

ゲーム図書館

ピラミッドマジックでは優れものがたくさん！

本誌の８月号で募集した「ピラミッドマジックコンストラクション」だが、いろいろと作品が送られてきたので一部紹介しよう。

このピラミッド・コンストラクションはゲーム図書館で供給されたピラミッドマジックのオリジナル画面をみんなから募集した。

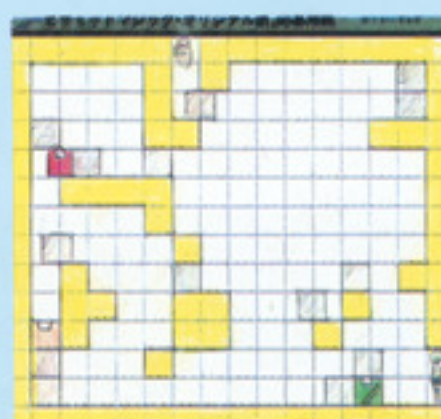
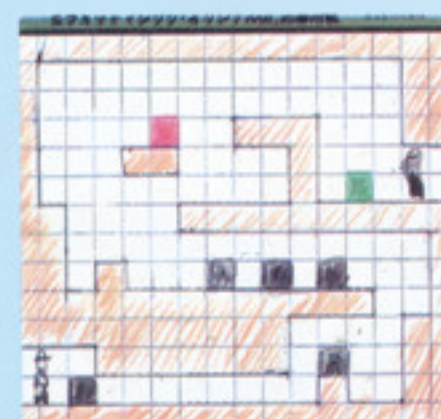
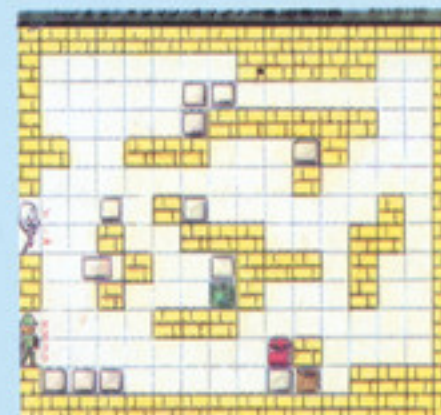
いろいろな制約事項があったため、作成することが困難だったと思うが、逆に難しいテクニックを必要とするマップが禁止ということで気軽にかけた人もいたのではないか。

ということでいろいろと数多く送られた作品の中から、優秀作品（独断と偏見で選んだ？）を紹介してみた。数多く紹介したいのは山々だけど、今回は４作品。機会があったら紹介したいと思う。

あと、前号でお知らせした企画のほうもアイデアを募集しているのでドシドシ応募してね。期待しているよ。

セガから「ピラミッドコンストラクション」の講評

今回の「ピラミッドマジック・コンストラクション」ではいろいろとアイデアを送って頂き、とても感謝しています。セガとしてもゲーム図書館に反映していきますので、期待していて下さい。

ピラミッドマジックの作品紹介

一見したところではシンプルなマップであるため、これくらいはできるかもと魅惑させる作品。

福岡県嘉穂郡・塩出雅史君の作品

マップ上で「初めはスイスイ、中に行くほど難し」といったゲームの鉄則が現れているような……。

岡山県岡山市・灰本哲也君の作品

左から右、下から上へ、そして、右から左へと進むゲームで分かりやすいマップ構成だ。

愛知県名古屋市・浜地聡君の作品

スタートとゴールがすぐ目の前。これは簡単だと。だが、道のりは遠く果てしないものなのだ。

愛知県名古屋市・富樫洋樹君の作品

話題のビデゲーをチェック!!

ザVG倶楽部

THE VIDEO GAME CLUB

セガ／スパイダーマン
レールチェイス
MNK・テクモ／
サンダードラゴン
タイトー／クイズクエスト
アルファ電子／スラッシュラリー
アイレム／サンダーブラスター
ギャロップ

今回の「VG倶楽部」は、AMショーで発表される（この号が発売される時点では終わっているが）作品をいくつか紹介しよう。どれもすぐれもので、思わず嬉しくなるのだ。

今回のビデゲーは5メーカー7タイトルと秋にふさわしい豊作だ。しかも、これらのゲーム、ジャンルもさまざまでしかも完成度が高い。どのゲームをとってもおすすめタイトルばかりで、まさにビデゲーの遊園地といった内容だ。次回はさらにAMショーレポートで多数のタイトルを紹介するとして、今回はその中のすぐれものをいくつか紹介してしまおう。

32ビットシリーズの第3弾は、アメリカンコミックで有名な横スクロールアクションの「スパイダーマン」だ。プレイヤーは、蜘蛛の糸を武器とする〝スパイダーマン〟、電撃を武器として放出するアトランティスの王〝サブマリーナ〟、鉤手付きロープを武器に操る元盗賊の女王〝ブラックキャット〟、弓矢の名手〝ホウキー〟の4人の中からセレクトする。そのうえ2P～4P同時プレイが可能だ。

4つのチャプターに分かれたステージが合計16あり、各ステージビックモード（大きなキャラクターが殴り合う）、ワイドモード（フィールドを自由に動き回れる）と、変化ある内容になっている。

◀ただのアクションゲームとしての表現を越えたグラフィックとサウンド。32ビットシリーズならではの表現だ。

◀▼随所にアメコミ特有の擬音が登場。アメリカでは、殴られたりする格闘の音が、こんな音になってしまうのだ。

前回の「VG倶楽部」でも紹介したが、このゲームは遊園地の冒険ゲームを体験できるといったゲームだ。トロッコに乗って敵の待ち受ける雪山、洞窟、工場地帯へと冒険を繰り広げ、機関銃で障害物を破壊したり敵を倒したりしながら進んでいくアウトドア感覚は夢中になること間違いなしの内容だ。

◀線路の前に、いきなり敵機が立ちはだかる。こちらの武器は唯一機関銃だけ。スピードとスリルに思わず冷や汗ものだ。

サンダードラゴン

MNK／テクモ

©MNK 1991
DISTRIBUTED BY TECMO

このゲームはバリバリのシューティングでありながら、従来のゲームにありがちなボンバー弾数制限を改善している。ステージ中に☆マークが頻繁に出現、5個集めるとボンバーの〝ソルボム〟が出現し、これを取ることでボムの補充ができる。ショットも〝ワイド〟〝バルカン〟〝リフレクト〟〝ミサイル〟の4種類が8段階にパワーアップでき、ステージもハイスピード面と通常ステージと変化に富み、エキサイトする内容となっている。

▲ゲームが進むにつれて、解答のノルマも多くなり難しくなる。

R・P・Gのノリで楽しめるクイズゲームがこれ。冒険途中に出現する敵から出題されるクイズに答え、アイテムや武器、冒険のヒントを得ることができる。ただし、出題される問題は一筋縄ではいかないので注意。

NEO・GEOの新作ソフトがこのカーラリーゲーム「スラッシュラリー」だ。プレイヤーは、9台の名車から1台を選び、街中、林道、山岳、砂漠などの難関を走り抜け世界チャンピオンを目指すのだ。ルールはタイム制。時間内にチェックポイントを通過することで残りタイムが加算され、ゲームが続行できる。モードには、5つのステージを転戦して世界のトップドライバーとポイントを競う、〝ワールドチャンプ1人プレイ〟と、多人数で対戦する〝ダカール・パリーザ・ケープ通信プレイ〟の2タイプがある。ライバルとの白熱したバトルにエキサイト間違いなしのおすすめゲームがこれだ。

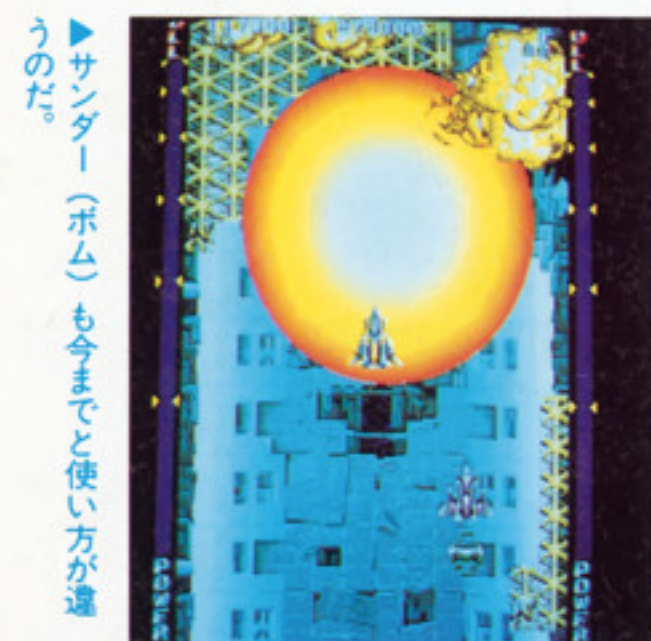
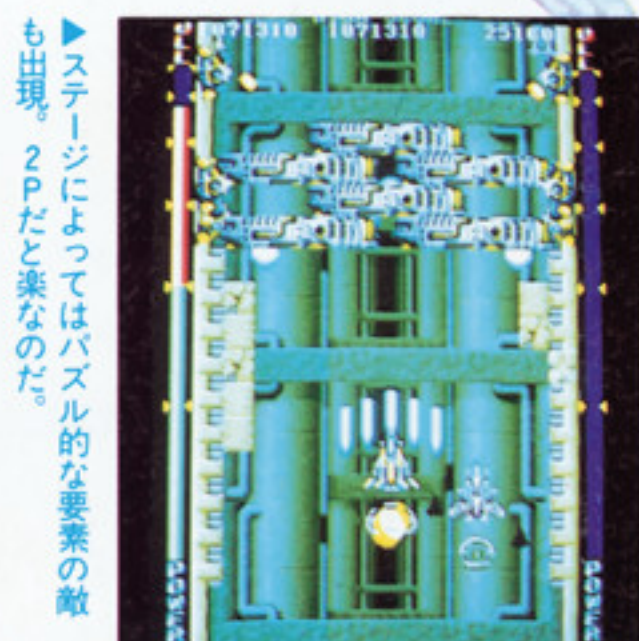
▲〝カメリオン〟トラックが行く手を阻むのもラリーならではの内容だ。

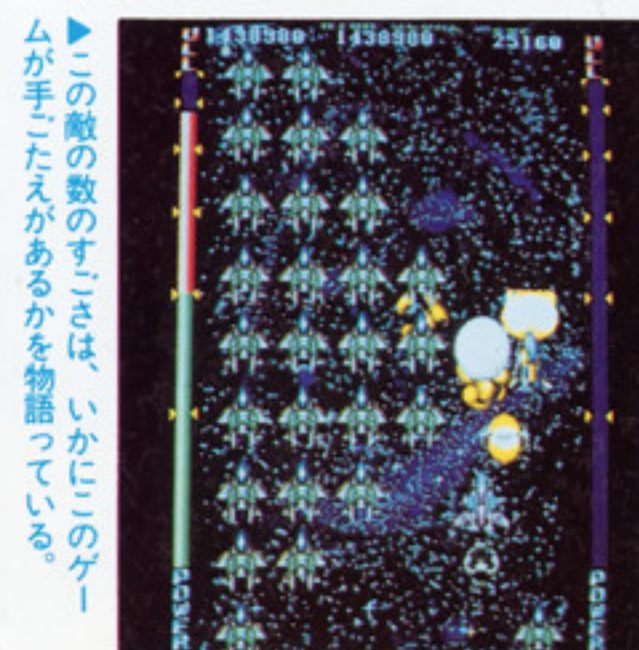
▲難所など次のカーブを前もって表示してくれるのはうれしい。

▲橋などラリーにふさわしいシーンも盛り込まれている。

▲これは氷のコース？　まさにオフロードならではのコースだ。

撃てば撃つほどパワーアップするという、今までにはない攻撃方法と、パワーをためれば何度でも使えるサンダーボール（ボム）を搭載した、縦スクロールシューティングゲームだ。

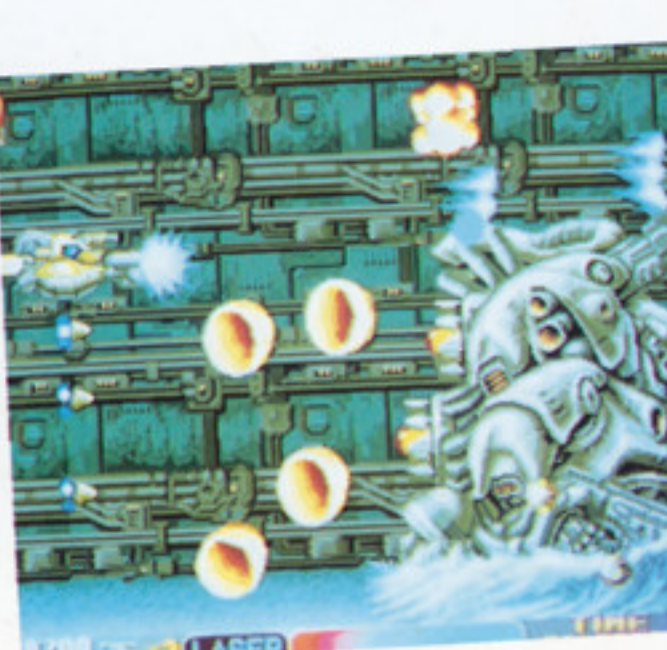
各ステージの難易度は高く、目を見張る数の敵が登場する。ステージは7つ。各ステージに出現するカプセルを取ることで武器を使い分けるのだが、敵や状況をよく把握してこれらの武器を使い分けないとステージクリアは難しい。武器には連射力が売りものの〝バルカン〟、広範囲に威力のある〝レーザー〟、最高の威力を持つ〝ファイアー〟、レバーの上下で射幅を替えられる〝ボーム〟の4つがある。これらの武器と〝サンダー〟を巧みに使い、パワフルなシューティングが楽しめるのだ。

▶サンダー（ボム）も今までと使い方が違うのだ。

▶ステージによってはパズル的な要素の敵も出現。2Pだと楽なのだ。

▶ボスキャラを〝ファイアー〟攻撃。なかなか派手なシーンだ。

▶この敵の数のすごさは、いかにこのゲームが手ごたえがあるかを物語っている。

本格的な横スクロールシューティングゲーム。敵の攻撃もさることながら、7つのステージの仕掛けがプレイヤーを悩ませる。上や下から障害物が迫ったり、強制スクロールが斜めへと動いたりと、各ステージの構成を把握していないとダメージをくらう。武器には〝ロックオンレーザー〟や〝バルカン〟の他に、青いカプセルの〝対空ミサイル〟、赤いカプセルの〝ナパーム弾〟、橙のカプセルの〝トービート〟（地をはって攻撃するミサイル）の3種類がある。また、アイテムで武器をパワーアップさせたりと、まさに戦略シューティングといったゲーム内容が楽しめるのだ。

▲自機の攻撃がとにかく派手でうれしい。ガンガンいこう!!

▲いきなり自機の上に降り注ぐ大量の土砂。

▲上下の仕掛けが自機の行く手を阻むというのもこのゲームの特徴の1つ。

Vol.7 HYPER SEGA
「ラッドモビールをSVをめぐる冒険」

日曜は買い物の後でローマの休日を

by 外神田総合信用探偵社

金森恵美子ちゃん(17)　坂本悦子ちゃん(17)

俺の捜査メモ

2人とも高校3年生。「ワールド・ダービー」がお気に入り。でも、本当の競馬も武豊も、特に興味はないそーな。

ハイテクランドセガ 町田

場所　東京都町田市原町田6－13－21 長崎屋町田店シャル館3F
交通　JR・小田急町田駅下車徒歩3分
営業時間　AM10：00～PM7：30

前回までのあらすじ……

AMマシン「ラッドモビール」のSVバージョンには、通常のものにはない21ステージ目が設定されてあり、平成4年4月4日午後4時4分にその画面が現れるという。大阪はミナミの御曹司・山下の依頼を受け、ただ1台しかないこの幻のSVマシンを探す、しがない私立探偵の俺。時給740円のアルバイト助手兼、短大生の亜紀とともに、今日も全国のAMセンターを駆け巡る。

＊この物語はフィクションですが、実在のAMセンターとは、ちょっとだけ関係あります。

秋の神田川

外神田にある事務所から、窓の外の神田川を眺めた。そして思わず口ずさむ。

♬～あなたが神田。小指が板橋……。

おもしろくもなんともねーな。

川面に漂う、秋の気配。

おっと、背中に亜紀の気配。

「俺の後ろに立つんじゃねえ」

奥がメダル・コーナーだ。

「バカ言ってないで。ほら、電話よ」

冗談のわからんヤツだな。女子大生っては、『ゴルゴ13』なんか読まねえのかな。

俺は受話器を取った。電話は、例の山下からだった。

「長崎屋、ですか？」

「いや、ハイテクランドセガ 町田ですワ」

「今、長崎屋っておっしゃいませんでした？」

「だから、ハイテクランドセガ 町田や、ゆーてまっしゃろ」

なんだか、よくわからんな。

「で、どこにあるんです？」

「長崎屋の中ですねん」

俺は受話器を叩きつけた。

ちょっと電車でイタリアまで!?

ハイテクランドセガ 町田は、長崎屋シャル館3階の全フロアを占め、かなり広かった。明るいレンガ造りをイメージして、淡いオレンジ色に彩られている。壁には窓が描かれ、町の中の通りを歩いているようだ。

「イタリアン・アベニューというのが、この店のサブ・ネームなんです」

応対してくれた横尾準店長は言った。

「イタリアの小道、ですか」

「ええ。シャル館はヤングファッションの、しかも女性専門店ですからね。そういう客層を念頭において、レイアウトしてます」

「しかし、そういう若い女性が、ゲームで遊ぶもんですかね？」

「プライズものは、非常に人気がありますよ。

イタリアの三色旗がまぶしいぜ。

これぞイタリアン・アベニュー。

ニューUFOキャッチャーが、4台も入ってるのは、ウチぐらいじゃないですか？」

そう店長が言うそばから、すでに亜紀がニューUFOキャッチャーに張りついていた。俺は納得して、思わず苦笑いを浮かべてしまった。

「ちょっと、探偵さん」

そこに、1人のスタッフが割りこんできた。

「お探しのラッドモビールは、こちらです。ちゃ〜んと磨いておきましたから」

別に、磨かんでも、いいんだが。

「ちなみに、SVマークはありません」

本社から助っ人に来てるという彼は、自慢げに胸を張って、キッパリと言い切った。

どうせ俺は3枚目さ

横尾店長と、本社から助っ人にきたソニック。

このお店にも、ラッドモビールはなかった。

男同士であるくと哀しいかもしれない。

ニューUFOキャッチャーにかじりつくこと1時間。亜紀は、ソニックの人形を取ってゴキゲンだった。

俺は、亜紀と連れ立って、店の中を歩いてみた。イタリアン・アベニューか。さわやかな地中海の風がほしい気分だぜ。

「イタリアっつーと思い出すのは、コロセウム、スペイン広場、トレビの泉、なんてとこかな」

「グッチ、クリスチー、フェラガモとか？」

おい、亜紀。そりゃあ、カバン屋ばっかりじゃねーか。もしかして、下の階の店で、帰りに買ってくれっつー謎かけか？　冗談じゃねーぞ、おい。

「あ、ほらほら。真実の口よ」

店内のあちこちの壁に、イタリアの写真が飾ってあった。

「こうしてると、まるでローマの休日の、グレゴリー・ペックとオードリー・ヘップバーンみたいだな」

亜紀は笑った。激しく笑いやがった。

「グレゴリー・ペックは、そんなにおなかは出てないわよ」

「このヤロー。人が気にしてることを……。時給、下げるぞ。」

これが真実の口だ。口の部分に手をつっこむと、亜紀みたいな嘘ツキは噛まれちまうんだぜ。

◀外神田総合信用探偵社NEWS▶

セガ／情報ステーション

8月号で「アフターバーナーⅠ」を探しているというハガキを紹介した。憶えてるかな？　そのとき、俺は、「残念ながら、もう、どこにもない」と答えた。

ところが、どっこい。なんと、まだまだあるらしいのだ。こりゃ、オジサンが一本とられたね。

全国からたくさんの情報が集まったから、俺のほうが驚いちまってるってアリサマだ。

誌面の都合上、イチイチ紹介できないのが、なんとも申しわけない。だが、まだまだ各地に、都合31カ所もの「アフターバーナーⅠ」が存在しているそうだ。はっはっは。俺が、いかにいい加減な仕事をしてるかが、バレてしまったかもしれんな。

まあ、とにかく、たくさんの情報をありがとう。この情報を知らせてくれた人の中から抽選で数名に、セガ提供のオリジナルグッズをプレゼントしよう。ささやかだが、俺の気持ちだ。全員にあげたいのはヤマヤマなんだが、そこが貧乏探偵のツライところだ。亜紀のバイト料だって、ままならんのだから。どうかカンベンしてくれ。

届かなかった人、ごめんっ！

しかし、まあ、この件で、俺もちょっと考えてみたんだけどな。やっぱり、日本は広いぜ。とても1人の力じゃおよばない。

そこで、俺も明智小五郎を見習って、わが外神田総合信用探偵社に、少年探偵団を募集するっつーのは、どうだ？

まだ、具体的に決めたわけじゃあないし、少年探偵団なんぞ作って、それでどーするっつーのかもよくわからんのだが、どうだい？　ぜひ、みんなの意見を聞かせてくれ。

このコーナーを読んでくれてるキミ！キミの意見を待ってるぜ。もちろん今までどおり、おもしろ情報、イラスト、セガに対する質問、その他のハガキもオーケイだ。ハガキが採用・紹介された人には、セガ提供のオリジナルグッズをプレゼント。ゲーム・ギアだって、ちゃんと考えてるぜ。

今月のピカ1

静岡県は河合健治クンの作品。この中に、ゲームのキャラがいくついるかって？　わかんねえよ。誰か数えてくれ。この努力と根性に脱帽！　ゲーム・ギアを進呈!!

応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108 東京都港区高輪2−19−13 NS高輪ビル／ソフトバンク株式会社／BEEP！メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。

なお、プレゼント当選者の発表は、発送をもって替えさせていただきます。

BEEP! GAMEGEAR

1991,NOVEMBER,8TH

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLEVIDEO GAME PLAYERS

ナムコー連の名作シリーズからして前々から出るんじゃないかなーと思っていた「ギャラガ」のG.G.用最新作がついに登場。10年前に出た「ギャラガ」の続編が携帯用マシンで遊べちゃうとは、ゲームマニアにゃ涙もん。今月も新作満載でいくぜ。

★ギャラガ'91★忍者外伝★アックスバトラー★エイリアンシンドロームG・G★ヘビーウェイトチャンプG・G★アーリエル★シャダム戦記★

NEW SOFT REVIEW

ギャラガ'91

もはや「インベーダー」を超えたか!? あの「ギャラガ」がG.G.で復活！

日本のTVゲームの本格的な幕開けは、タイトーの「インベーダーゲーム」によるものだといっても過言ではない。この空前の大ヒットゲーム以後、他メーカーから次々とポストインベーダーといえるゲームが投入され、ゲーム戦国時代が始まったのである。そしてそんななかで生まれてきたのがあのナムコの「ギャラクシアン」と、のちの「ギャラガ」シリーズだった。昔からのゲーマーなら、ギャラガたちによる飛行パターンに翻弄（ほんろう）させられた経験があることだろう。

さて、今回発売されるG.G.版の「ギャラガ'91」は「ギャラガ'88（俗称ぎゃらぱち）」の雰囲気を残してはいるものの、実際の内容はかなり変わっている。「ぎゃらぱち」のファンとしては、あのボーナスステージのBGMと、隠れフィーチャーの復活を望みたいところなのだが……。ナムコさん、どうです？

全14ステージに潜む昆虫型エイリアン、ギャラガたちを全滅させろ！ ゲームシステムはギャラガ'88に準じてるぞ。

スクロールステージの最後は、必ず巨大ボスギャラガと戦わなければならない。デュアルファイターで立ち向かおう。

NEW デュアルファイターに変身

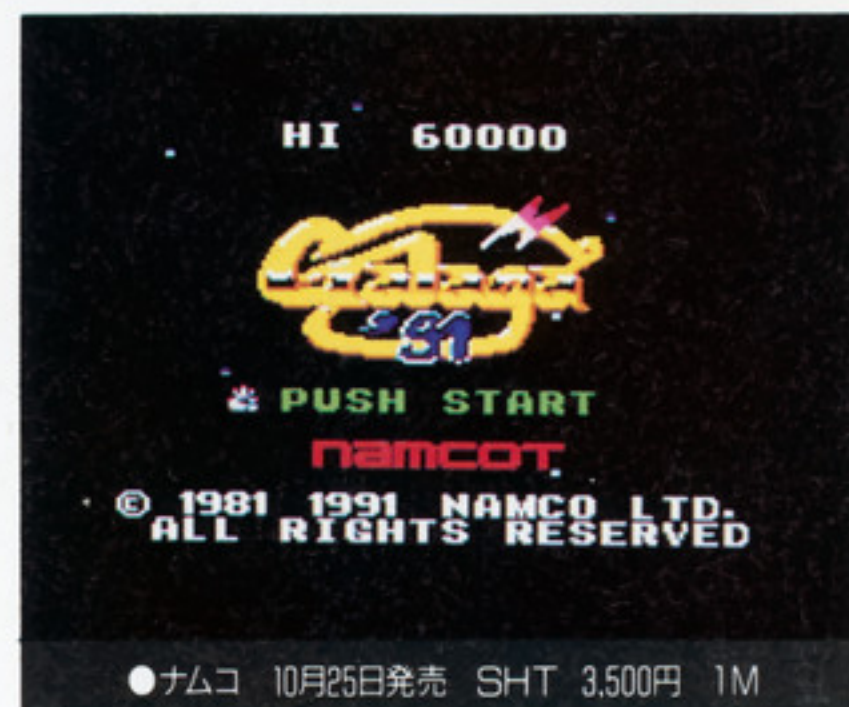
今回のギャラガ'91では、デュアルファイターが大幅にパワーアップしているぞ。今までのツインビーム砲に加え、2倍の威力を持つキャノン砲を撃つことができるようになった。超強力！

BONUS STAGE

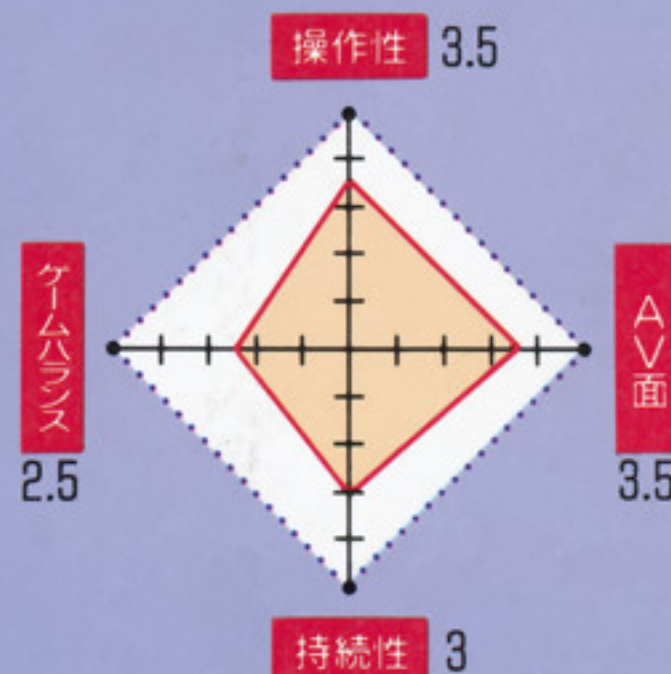
ギャラガにはかかせないダンシングステージだ

もうギャラガではすっかりお馴染みのボーナスステージ。今回のBGMは「タンゴ」「ワルツ」「スイング」の3種類でいずれも新曲だ。ギャラガたちの踊りを楽しもう。

あたかも宙を舞うように飛ぶギャラガたち。トリッキーな動きをする彼らを全滅させることができれば、特別ボーナスが手に入るようになっている。花火がないのが残念。

●ナムコ 10月25日発売 SHT 3,500円 1M

GAME EXPLANATION

幾度となく繰り返されたギャラガ軍との戦いの結果、銀河連邦軍の科学アカデミーはあるひとつの仮説をたてた。姿や行動から察するに、ギャラガたちは地球にいるアリやハチとよく似た形態をとっているというのだ。もしこの仮説が正しければ、彼らを生み出す女王ギャラガの存在があるのかもしれないということだった……。年年進化するギャラガたちとの戦いに終止符を打てるか!?

〈評価ダイアモンド表〉

「ギャラガ'88」の続編として登場したというのに、ゲームの内容があまり変わっていないのは残念。'88の完全な移植にしてもよかったのでは。BGMもヘッドワォンで聞けば音を左右に振っていたりといった細かい演出がされているのだが、それ以前にもっと音にディレイをかけて"ギャラガらしい"BGMにしてほしかった。背景はG.G.の性能を考えれば健闘しているといえるだろう。

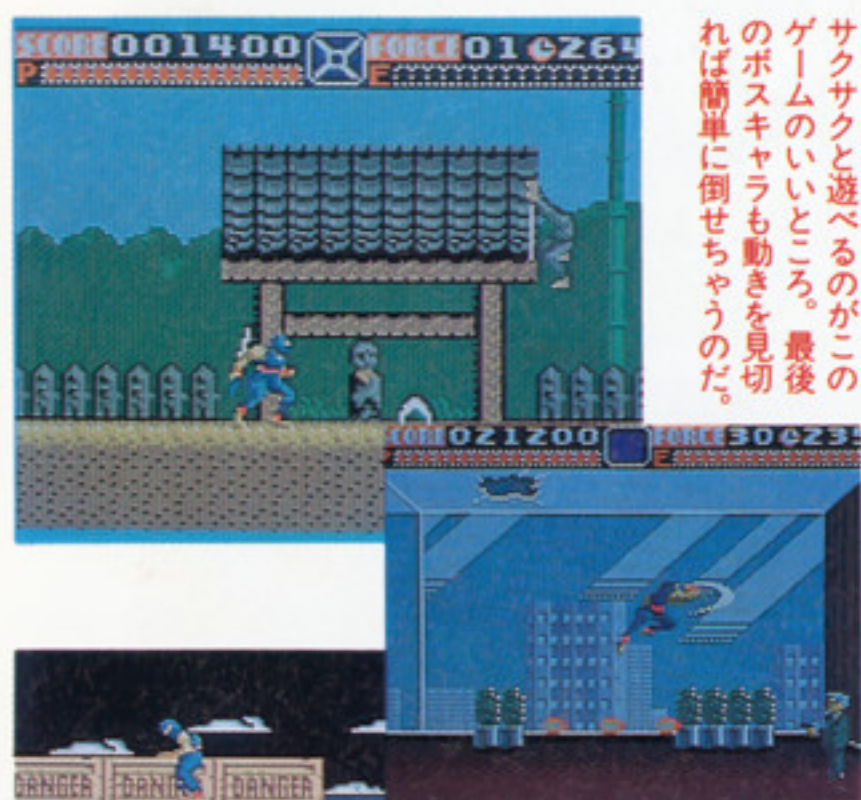
ONE POINT REVIEW

ファミコンやPCエンジンの移植版でもそうだったけど、アーケードで使われているモニター画面と縦横の比率がまったく違うため、どうしてもキャラクターの間がスカスカした印象を受けてしまう。とくにG.G.版は、その印象を強く感じる。また特殊武器が使えるようになったとはいえ、デュアルファイターまでにしかなれないのも……。

NEW SOFT REVIEW

忍者外伝

●セガ　11月1日発売　ACT　3,500円　1M

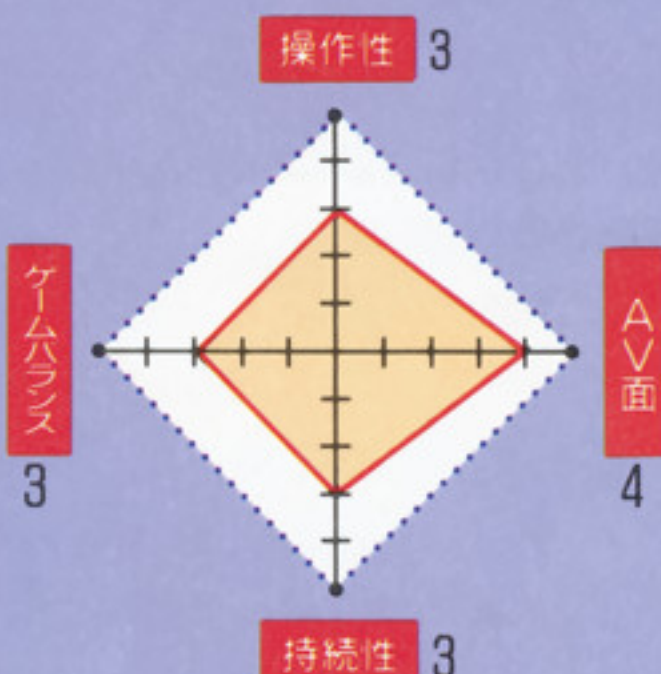
サクサク進めるテンポの良さがいいぞ!

サクサクと遊べるのがこのゲームのいいところ。最後のボスキャラも動きを見切れば簡単に倒せちゃうのだ。

ステージの間に必ずビジュアルシーンが挿入されているのもこの作品ならでは。

マニア受けする高度なテクニック、何度もコンティニューするだけの価値がある迫力のビジュアルシーン……。ファミコンで登場した“忍者龍剣伝”シリーズは、今年で4作目を迎える人気のシリーズとなった。G.G.版の「忍者外伝」はタイトル名こそ違え、“ミニ龍剣伝”ともいえるデキとなっているぞ。

◀GAME EXPLANATION▶

龍剣――それは伝説の秘剣と呼ばれ、手にした者は剣の持つ魔力によって強力な忍術を操ることができるという……。ステージ間に流れるビジュアルシーンがウリの、全4＋αステージからなる本格的アクションゲームだ。

〈評価ダイアモンド表〉

ビジュアルを第一に押している“龍剣伝”シリーズなんだから、もっと派手にグラフィック部分での演出がほしかった。ゲームの難易度はこのシリーズにしては低め。最初は難しくても、慣れることで先に進めるのはいい。

ONE POINT REVIEW

忍者を主人公としたアクションゲームということで、どうしても「GG忍」と比べられてしまうのは仕方のないところか。個人的には「GG忍」のほうが好きなのだが、万人向けといった点ではこちらのほうが上かもしれない。気軽に遊べるしね。

アックスバトラー

●セガ　11月1日発売　ACT　3,800円　1M、B・B

アックスの成長していく過程が楽しい

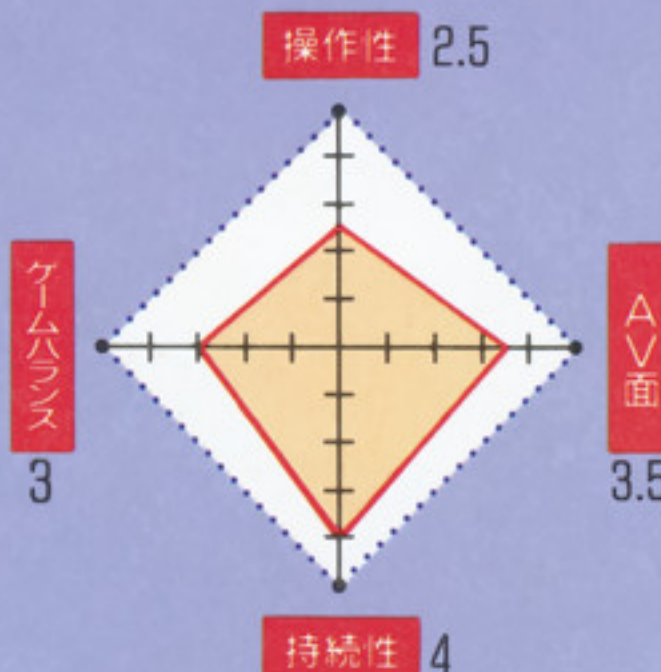
移動時など、ふだんの画面では上から見おろすありがちなフィールド型RPGに見えるんだけど……。

戦闘はリアルタイムのアクションゲームに早変わり。

「ゴールデンアックス伝説」というサブタイトルがつけられているけど、実際にはアックス＝バトラーというキャラクターの名前を借りた全然別もののアクションRPGとなっている。移動時はフィールドRPG風、洞窟内部などの戦闘シーンでは横スクロール型のアクションゲーム仕立てとなっているのがこのゲームの特徴。「リンクの冒険」型だね。

◀GAME EXPLANATION▶

その昔より伝わる神の斧、ゴールデンアックス、争いを巻き起こすという伝説をもつこの斧はファイアーウッド王により城の奥深くに封印されていた。が、突如現われた邪魔な軍団はこの斧を奪ってしまったのだ……!

〈評価ダイアモンド表〉

剣を振りまわすときのモーションがワザと大きくとられているらしく、プレイヤーの操る主人公の攻撃するタイミングがワンテンポ遅い。慣れれば気にならないこととはいえ、もっと操作性をよくしてほしかった気がする。

ONE POINT REVIEW

実は今月一番お勧めしたい1本がこれ。最初はとっつきにくいんだけど、ゲームが進むうちにどんどんハマっていくタイプのゲームなのだ。特に主人公が成長するにつれていろいろな技を覚えていく、その過程が楽しい。RPGの王道である。

NEW SOFT RELEASE

エイリアンシンドロームG・G

●シムス／2月中旬発売予定／ACT／4,200円／1M

画面初公開!

ゲームセンターで好評だったあの「エイリアンシンドローム」がG.G.版オリジナルとなって登場だ。気色の悪い敵キャラとの戦いが、再び……。

ヘビーウェイトチャンプG・G

●シムス／12月27日発売予定／SPT／4,200円／1M

ヘビー級の熱き戦い

ボクシングの頂点、ヘビー級の熱き闘いが始まる! なみいる強豪たちと戦い、キミは世界チャンピオンになれるか!? 対戦も可能な本格派だぞ。

アーリエル

●セガ／12月6日発売予定／RPG／価格未定／2M、B・B

かわいいキャラが大活躍

まだ発売されてないけど、現在G.G.ソフトでイチ押ししたいゲームなのが、コレだ。新しいタイプのRPG風シミュレーションゲーム。期待大だ。

シャダム戦記

●セガ／1月17日発売予定／RPG／価格未定／2M、B・B

シナリオ重視のRPGだ

アーリエルにつぐ大作がこのシャダム戦記。スペースがないのが残念だけど、G.G.最高の本格派RPGになりそうだ。ランプの魔人のお供がいいぜ。

【G.G.HOTLINE場外編】

来月は待ちに待った「アーリエル」の発売日!。と、浮かれている場合ではないのだ。ところで最近、新作ソフトのスケジュール表にGGのタイトルが少なくなってきたと思いません? 思うよねえ。そこでこの状況を憂えた我々は、さっそくセガさんにその原因を聞いてみたのだ。話によると、実際にはあの表に載っていないけど「モンスターワールドII」「ファンタシースターAD」!? ほか、開発中のソフトはいっぱいあるんだそうだ。こりゃビックリ。まあ海外ではまだマークIIIが立派に活躍しているんだ。だから当然かな。そんなわけで、少しホッとした担当でした。

BEメガ 裏技リーグ Vol.19

前回の裏技リーグはスペースの都合でちょっと裏技の数が少なかったから、今回はそのぶん密度の濃い2ページにしてみたぞ。欄外編も忘れずに目をとおしてね。

●裏技リーグ欄外編その1《ポピュラス》【パスワードの入力画面で数字を入れると、その数字の面をセレクトできる。】←この内容のハガキはたくさん送られてきたけど、実はパスワード入力画面には英語で「パスワードかバトルナンバーを入力してください」と書いてあるんだ。つまり、セガ版ポピュラスには標準で面セレクト（マニュアルには書いてないけど）がついているというわけ。だからもうしわけないけどこれは裏技認定はナシだ。

プロ野球 スーパーリーグ'91

トーナメントモード　2軍

まずタイトル画面で「NEW GAME」を選択して、ゲームのセレクト画面を表示させる。

そのあとA、Bボタンとスタートボタンを押したままでいると、下のほうに「TOURNA.MENT」というモードが現れる。

（千葉県・岩田秀一・14歳）

この画面のときにA、Bとスタートを押したままにしていると……。

トーナメントというモードが現れる。このままCボタンを押してスタートだ。

ちなみに適当なチームにカーソルを合わせてA、Bボタンを押さえたままスタートも押すと、そのチームが負けた状態になる。だから2チームだけ残してすべて灰色にすれば、すぐに最終試合になるぞ。

いきなりエンディング　2軍

タイトル画面で「CONTINUE」を選び、データロードの画面になったら、データの保存されている場所にカーソルをあわせて、A、Cボタンを同時に押し続けると、エンディングが見られる。

また、同じ要領でA、Cボタンのかわりに B、Cボタンを押し続けると、巨人対巨人の試合が始まるが、この場合はピッチャーがボールを投げられないので試合はできない。

（埼玉県・佐藤良成・15歳）

これが巨人対巨人のバグ技の画面だ。名前やグラフィックがなぜかくずれているのがわかるかな？ エンディングの画面は自分で確かめてみてね。

試合放棄で勝利する　2軍

どのモードでもいいから、試合開始の前のセレクト画面でAボタンを押すと「しあいほうき　しますか」というメッセージが出る。ここでYESを選ぶと、自分のチームに1点入っているうえに9回の表から試合が始められる。

また、普通に試合しているときでも自分が守備側のときにタイムをかけて、同じようにセレクト画面でAボタンを押せば、「しあいほうき　しますか」と表示される。この場合はYESを選ぶと、自分のチームに無条件に1点入り、残りの回はどちらとも0点のまま試合が終了するので、うまく活用すればどんな試合でも勝つことができる。

（静岡県・土屋徹・18歳）

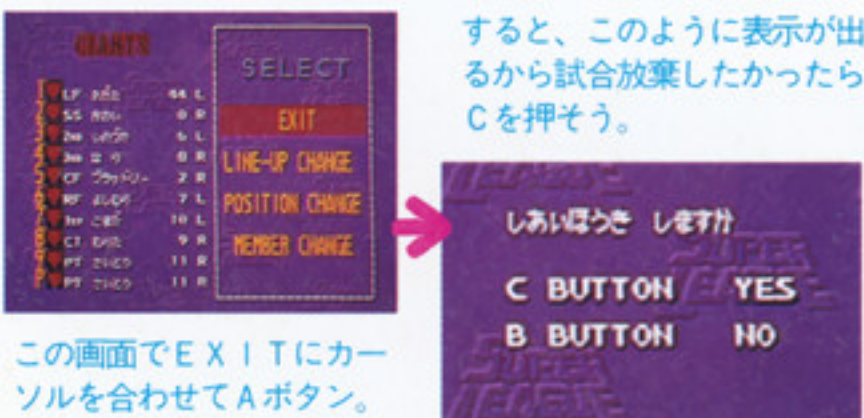
この画面でEXITにカーソルを合わせてAボタン。

すると、このように表示が出るから試合放棄したかったらCを押そう。

試合開始前の場合

自分のチームに無条件に1点入り、9回から試合が再スタートする。

自軍が守備側の場合

こちらも自分のチームに1点入るのは同じだが、試合は強制的に終了する。

マスター・オブ・モンスターズ

表示が英語になる　補欠

タイトル画面の表示中に、A、B、Cボタンと方向キーの左上を押したままスタートすると、コマンドやマップの名前などがすべて英語表示になる。

（大阪府・中原文夫・16歳）

通常は漢字で表示されるコマンドが、このようにすべて英語になる。もちろん他のメッセージもだ。

ただし、英語表示にしたあとにコンティニューを選ぶと、戦闘画面のモンスター名がバグってしまう。この裏技はスタンダードで遊ぶときだけ使用するといいだろう。

地縛の精霊　アマ

これは特に役立つというワケでもないのですが、キャンペーン1以外のマップのいちばん左上には、必ずブルーのマスターの精霊がいます。ですから、自分がブルー以外のマスターでプレイしている場合、ここに精霊を出現させれば、普段は見られない精霊どうしの戦いが見られます。

（群馬県・須藤幸範・15歳）

味方モンスターが重ねられる　アマ

大魔法の「ワープ」を使用するときに、すでに味方モンスターがいる塔に、味方モンスターをワープさせると、1ヘックス内に複数のモンスターを入れることができる。これを繰り返せば何匹でもモンスターを重ねて、塔の守りを固めることができる。ただし、重なったモンスターはいちばん上にいるものが移動するまで、行動ができないので注意。

（愛知県・糸井川晋・15歳）

●裏技リーグ欄外編その2《ソニック・ザ・ヘッジホッグ》【BEメガ9月号で発表された面セレクトの裏技コマンドは、1度入力しておけば、その後リセットしてもタイトル画面でA＋スタートを押すだけで使える。】（山梨県・大井戸・20歳）←うーん、これは気がつかなかった。でも、裏技というより補足的な技だから、認定は「草野球」ということで納得してくれ。

マーベルランド

5-1のパスワード　補欠

まず、ゲームのレベルをノーマルにして、パスワードを「VALKYRIE」(ワルキューレ)と入力します。すると最終面の4-6どころか、普通はパスワードがないはずの5-1までセレクトしてプレイできます。

(佐賀県・AGES・18歳)

ベアナックル

999900点ボーナス　補欠

まず2人同時プレイで最終面まで来たら、片方のプレイヤーの残り人数を最後の1人にして、なおかつライフの残りもギリギリまで少なくする。

そして最後のボスを倒したら、ボーナス点の加算画面になる直前に、ライフが少ないプレイヤーを味方が殴ってとどめを刺す。すると最後のラウンドクリアボーナスで、LEFTボーナスとして999900点も加算される。

(静岡県・飛田修一・18歳)

シンジケートのボスが倒れて、画面がボーナス表示になる直前に、残機のないほうのプレイヤーにうまくとどめを刺そう。すごく難しいけどね。

すると残り人数に対するボーナスが、こんなに高得点になる。加算し終わるまでにけっこう時間がかかるのだ。

球界道中記

球団紹介メッセージ　補欠

ワールドツアーのパスワード入力画面で、1文字目に日本チーム名のL、B、BU、F、O、H、G、C、W、D、S、Tを入力すると(残りは「.」を入力)各球団の特徴を紹介するメッセージが見られる。

(福岡県・井上憲一・17歳)

日本リーグのチーム名を入力して、あまった部分はピリオドでうめると、こんなふうにチームの特色を教えてくれる。他のチーム名も試してみると面白いぞ。

ファンタジーゾーンGear

コンフィグ&無敵　1軍

タイトル画面の表示中に方向キーを「上、右、下、左」と入れたあと、1、2、1、2とボタンを押してからスタートすると、コンフィグモードに入れる。また「MODE」にカーソルを合わせて方向キーの左+1、2ボタンを同時に押すと、表示が「UNDEAD」になり、無敵モードになる。

(東京都・バフィヨーン団1号・19歳)

「プッシュスタートボタン」と表示されてから入力すること。

残機数、持ち金、ラウンド、サウンド、なんでも設定できる。もちろん無敵にもなれる。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

5万点ボーナス　アマ

面クリア時のタイムが29秒以下だと、タイムボーナスとして5万点も加算される。

(埼玉県・佐藤一寿・14歳)

慣れないと30秒をきるのはたいへんだが、これが成功したときは気持ちイイよ。

The GG忍

シークレットボーナス　アマ

とにかくアイテム類を1つも取らずボスを倒すと、ラウンドクリアのときにシークレットボーナスとして3000点加算される。

(大分県・成松友則・19歳)

アイテムを取らずにクリアする。

するとボーナスが加算される。点数稼ぎに燃える人はおおいに利用するべし。

エターナルレジェンド

サウンドテスト　アマ

タイトル画面の表示中に、1、2ボタンを押したままスタートするとサウンドテストに入れる。

(京都府・樫森和也・14歳)

裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ(封書も可)の裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
「BEEP! メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる!

等級	特典・内容	等級	特典・内容
大リーガー	お好みMDソフト+海外ソフト+αのおまけつき! 怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。	補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。 ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。 例としては、「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備!」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。	アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。 ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC+スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。 ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう。濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルとしてはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。	草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。 とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編その4《マスター・オブ・モンスターズ》【タイトル画面でA、B、Cボタンを押したままスタートを押し、サウンドテストに入ったら、スタートボタンを押しながらBボタンを押すとエンディングが始まります。】(京都府・益田卓也・17歳)←でも、このゲームのエンディングってちょっとさびしすぎるんだよね。これはとりあえず補欠かな。

●裏技リーグ欄外編その3《アドバンスド大戦略》【敵国の「首都」を爆撃すると「崩壊都市」になるが、実はこれをもう1度爆撃すると、マニュアルには書かれていないが森になるのだ。森になったらもう修復することはできないので、敵国の首都が複数あって、1度爆撃しても奪回される可能性があるマップではけっこう便利。】(東京都・森耕平・14歳)←これは知っていて損はないだろうね。「補欠」に認定しよう。

BEメガ編集部回顧録

決戦 雑誌社対抗 HEAVY NOVA ゲーム大会秋の陣 IN SAPPORO Micronet

北海道が熱く燃えた日

台風14号が日本を通過しようとしていた9月6日(金曜日)、北海道でとあるゲーム大会が開かれたことは、じつは業界内では意外と知られていることだ。先日も、うちに出入りしている某A社のライターから「あ、もしかしてアレに行ってたんですかぁ。いいなぁ」といわれたぐらいである。そう、このゲーム大会では主要なゲーム雑誌の関係者が一同に参加し、まさしく熾烈なバトルが繰り広げられたのである。

開催者はメガドラで最近「雷電伝説」を出したマイクロネット。

右は本誌ドッグレースのライターとして知られるOLI-X光治。のほほんとしてやってたら、徹底的にタコ殴りされて完敗。バカ。

会場ではこの日初めて製品バージョンのMEGA-CDも披露。回転拡大デモがスゴイ。

じつはあそこ、北海道のメーカーだったりする。今回のゲーム大会は、同社がこの冬急遽MEGA-CDでリリースすることになった「ヘビーノバ」のデモンストレーションを兼ねた企画でもあったのだ。しかも招待客の航空機代、宿泊費等はすべてあっちもち。こりゃ行くしかないというわけで、各ゲーム雑誌社の編集やライターはノコノコ北海道に集結したわけである。

さて、肝心のゲーム大会であるが、ルールはカンタン。この冬発売予定の「ヘビーノバ」の対戦モードを使い、相手と戦うだけ。もちろんプレイヤーは好みのロボットを選ぶことができる。「ああカンタンだなぁ」。……だが、その考えには大きな落し穴があった。

うまいぜマイクロネット

北海道は食い物がうまい。とにかくうまい。ほんとにうまい。まあ、そんなことはどうでもいいことだが、ゲーム大会の会場には、当然のごとくテレビモニターとゲーム機器が配置されていた。だが、今回のゲーム大会に用意されていたのはそれだけではなかった。幸(〝さち〟と読む)である。そう幸なのだ。なんとうれしいことに北海道の海の幸、山の幸がズラリと配されていたのだ(ちと大げさかな)。「こりゃうまいわ」などといいつつ、『HIPPONSUPER』代表のCB成沢くんはカニをムシャムシャとほおばっていたが、我々も彼と同じ

本誌と提携しているアメリカのゲーム雑誌も参加したのだ。

結果は見事に一回戦敗退に。一回でも勝てばMEGA-CDがもらえたというのに。でも参加賞の電子手帳もほしかったからいいか。

ような行動に走っていたのはいうまでもない。

「それでは今回のゲーム大会の賞品を発表します」との声に「あーそー」という感じでまだ食い物をむさぼっていた我らだが、賞品内容を聞いてちょっとビビる。優勝者にはなんと29型の最新テレビとMEGA-CDのセットが！ でもまだ楽観的な我々は再び食に入った。どうせテキトーにやってれば勝てるさ……。だが、そんな考えが完璧に甘かったのに気づいた頃は、私のロボットは爆発していた。あ～あ、でもいいか。いっぱいおいしいものが食べられたから。というわけで、我々は最後のデザートに再び手を伸ばした。(ジョージ)

これがMEGA-CD対応、本格ロボットアクション HEAVY NOVAだ!!

おっと食ってる話ばっかりで終わっちゃもうしわけないから、最後にマイクロネットの新作「ヘビーノバ」についてふれておこう。

この「ヘビーノバ」は基本的にロボット(ヘビードールという)を繰り、格闘するゲームなのだが、とにかくこのゲームはロボットの動きがなめらかなのである。どれぐらいなめらかかというと、上級者が扱えばものすごく芸術的な動きをしてくれるくらいなめらかなのである。こいつは一度見てほしいくらいなんだけど、発売のほうはMEGA-CD本体と同時発売でいきそうだから、みんなもこの冬要チェックしたほうがいいぞぉ。

ローラーダッシュでの高速移動も可能だ。カッコイイ！

1プレイ時は敵基地内を進むのだ。超なめらかな動きは、目からウロコものだね。

対戦モードでは自分の好きなヘビードールが選べる。豪快な技が決まればもう最高！

久しぶりに熱い対戦が楽しめそう。今からお金を貯めとけ。

BEメガ読者プレゼント

応募方法 今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は11月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は1月号の「びーぷるランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MEGA DRIVE

1 スパイダーマン

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：10月18日
●価格：6,000円

セガヒーローシリーズ作品の今回の主役は、なんとあの、壁ペタペタ蜘蛛男ことスパイダーマンだ。蜘糸を大いに利用し、悪を倒せ！

2 デビルクラッシュMD

5名

●提供：テクノソフト
●発売元：テクノソフト
●発売日：10月10日
●価格：6,800円

PCエンジンで大人気だった「デビルクラッシュ」を、テクノが移植！　グラフィックや音楽などが強化され、さらに面白くなったぞ。

3 ワンダラーズ フロム イース

5名

●提供：RIOT日本テレネット
●発売元：RIOT日本テレネット
●発売日：10月11日
●定価：8,700円

あの「イースIII」がついにメガドラにも登場！　他機種よりさらに細かい動きをするアドルに、この秋、メガドラユーザーは釘づけか

4 モンスターワールドIII

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：10月25日
●定価：6,000円

モンスターワールドシリーズ第3弾。バックアップ内蔵の超大作アクションRPGだ。シリーズ中、いちばんのデキだぞ！

GAME GEAR

5 忍者外伝

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：10月11日
●価格：3,500円

あの「忍者龍剣伝」がゲームギア用ソフトとなって帰ってきた。伝説の龍剣を武器に、4つのステージを駆け抜けろ！

6 ギャラガ'91

3名

●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●発売日：10月25日
●価格：3,500円

進化したギャラガ軍が、今度はGGに現れた！　10年以来のギャガガ軍を相手に、銀河連邦軍は果たして立ち向かえるのであろうか？

7 聖魔伝説「3×3EYES」テレカ

20名

●提供：セガ・エンタープライゼス
●非売品
＊講談社「ヤングマガジン」特製オリジナルテレカ

講談社「ヤングマガジン」で好評連載中の聖魔伝説「3×3EYES」のオリジナルテレカ。パイと八雲の2点セットというデラックス版だぞ。今回はなんと20名の読者にプレゼントだ！

INFORMATION

12月号は11月8日発売です。

本誌創刊間もないころ、メガドライブ100万台突破計画というのをぶちあげたことがある。めでたく100万台は実現し、今日のような状況になったわけだが、今度はCD-ROMで100万台突破計画というのを提唱してみたい。もちろんたやすいことではないが、そのためには何が必要かを、雑誌・読者・メーカーで、きちんと考えてみるのもいいと思う。ゲームのマンネリ化を防ぐのはCD-ROM以外にない、というテーマをもって、本誌はこれからこのニューハードを盛り上げていきたい。もしこういうふうにしたら100万台突破できるぞ、というアイデアがあったら、ぜひお聞かせ願いたい。
さて、次号は、大好評ゲームカタログ'91の付録つき。CD-ROM関連の記事もお楽しみに。

質問テレフォン 03・5488・1317
月曜日～金曜日の午後4時から6時
ゲームのヒントはお答えしません

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
葛見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
吉岡聖乃
荻野竜二
中島泰司
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
藤原紀幸
河原 徹
(ZERO)
鈴木 剛
Special Thanks:
MEGA PLAY(Sendai Publications)
TILT CONSOLES
(Editions Mondiales)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
大塚英行
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩二
ホンダ理子
八島久幸
小林直樹
●レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
土井野修清
蝦名文伸
星 淳二
大橋広史
黒川浩二
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
石原賢二
山内 真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
戸塚義一
●校正 アレフ
●印刷 大日本印刷株式会社

『雷電伝説』はアーケードを超えた!!

RAIDEN TRAD

Number of Stages : 8 plus exciting additional special stage.

好評発売中
定価8,800円
8メガ・1人用

8 MEGA-BIT MEMORY

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
デビルクラッシュMD
DEVIL CRASH MD
デビルクラッシュMD
ハイスコアチャレンジ キャンペーン実施!
ハイスコア挑戦者の毎月上位100名様に特製ゴールドテレカをプレゼント! Wチャンスとして応募者全員の中から抽選でアーケードパワースティックをはじめ、素敵なプレゼントがもらえます。
●驚異の映像
10月10日 発売!
¥6,800
© 1991 Technosoft
© 1990 naxat soft／RED
株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 TEL0956-33-5555代

新世界！メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー！
●エキサイティングに進化した最強のグラフィック&BGM！
性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ&サウンドの数々！

テクノソフトから CD再プレスのご案内

皆様のご要望にお応えして、当社オリジナル12cmCD VOL.1〜4を各1,000枚限定再プレス！

「illusion」

「THUNDERFORCE II」、「九玉伝」、「ばってん タヌキの大冒険」等のパソコン版から懐かしいゲームのBGM全25曲を収録。

「Excursion」

「Herzog zwei」と「新九玉伝」のアレンジバージョン。ロックからクラシックまでバラエティーに富んだ曲が盛り沢山。

「サンダーフォースIII」

「THUNDERFORCEIII」オリジナルバージョン全曲とアレンジバージョン8曲に加え、GAL'Sクラブの初ボーカル曲も収録。

「エレメンタル マスター」

「ELEMENTAL MASTER」オリジナル全曲とアレンジバージョン8曲に加え、GAL'Sクラブのボーカル曲2曲を同時収録。全32曲。

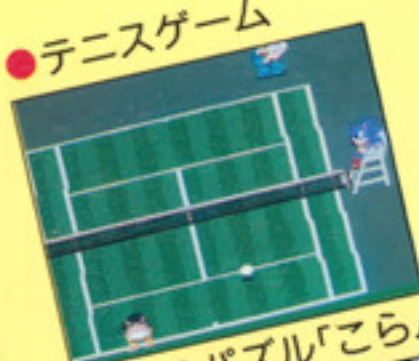
【お申し込み方法】
①御希望の番号(VOL.1〜4)②住所③氏名④年齢⑤職業(又は学校名)⑥電話番号を明記し、CD1枚につき郵便局の定額小為替2,300円(消費税、送料込)を同封して、当社へお送りください。

【宛先】
〒857 佐世保市福石町4-14 ㈱テクノソフト CD係

●商品は、お申し込み確認後10日程でお届けいたします。●今回のプレスは限定製造ですので、12月以降は当社へ在庫の確認をされてからお申し込みください。●商品発送後の返品、交換はお受け致しかねます。

お茶の間で人気者の
クニちゃんが
ゲームギアに登場だ!!

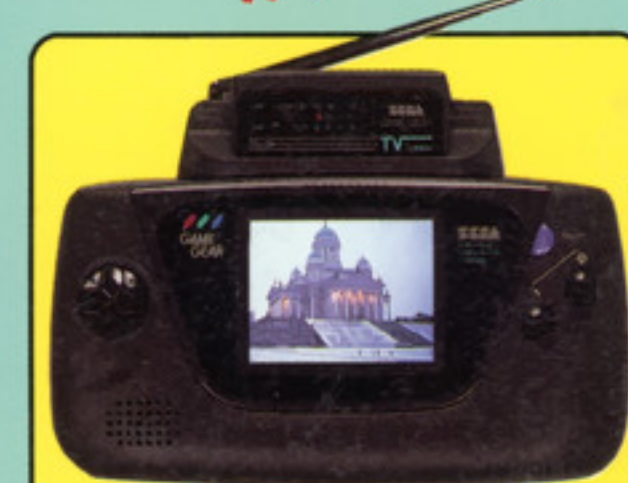
なんと1本のソフトで4つのゲームが楽しめるとってもお得なソフト。クニちゃんのドレスを盗んだ魔物と4つのゲーム、双六、トランプ、テニス、こらムズで対戦だ。これはいまだかつてないソフトだ。

11月22日発売予定　3,800円

アックス=バトラー　～ゴールデンアックス伝説～

あのゴールデンアックスに
RPG要素を加えて
新登場!!

全世界を統一するというゴールデンアックスをめぐって新たな戦いが始まった。情報を集めるMAPシーン、横向きアクションシーン、1対1のバトルシーンなどアクション+アドベンチャーソフトの決定版!!

11月1日発売予定　3,800円
©SEGA 1991

カラーでゲーム、
カラーでテレビ!

ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
(画面は、ハメコミ合成写真です。)

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

＊ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
＊表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

BEEP!▶メガドライブ◀
1991 11月号
NOVEMBER
1991年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻11号通巻83号
発行人・孫正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円(本体466円)

Printed in Japan　T4911765911486　雑誌17659-11